

Nº 101 Julio/Agosto 2012

MEGACONSOLAS

Los mejores juegos en todas las consolas

E3
Lo mejor de la gran feria del videojuego de Los Ángeles

Spec Ops
The Line
Un shooter de primera línea

New Super Mario Bros. 2
Mario se eleva a las alturas

Lego Batman 2
DC Super Heroes
Unión de superhéroes

London 2012 | Darksiders II | Spirit Camera | Madagascar 3


SALVAD A LA PRINCESA...
New SUPER MARIO BROS. 2
UN PLATAFORMAS DE LA VIEJA ESCUELA QUE PODRÁS JUGAR CON UN SOCIO
WWW.YOUTUBE.COM/NINTENDOES
WWW.IWATAPREGUNTA.ES
© 2012 Nintendo. Program © 2012 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS.
3
www.pegi.info
Proporción real
Adaptador de corriente NO incluido en la cons
Nintendo 3DS™ XL. Es compatible con el cargador
Nintendo DSi™, Nintendo DSi™ XL y Nintendo 3D


invizimals
Las Tribus Perdidas
PlayStation Network
7
www.pegi.info
¿ALGUNA VEZ HAS CAZADO UN MONSTRUO?
SONY
VOL
SELECT
START
¡Si quieres ser cazador este es tu momento! Coge tu PSP, tu cámara y todas tus habilidades de cacería para viajar por el mundo capturando a los increíbles Invizimals de Las Tribus Perdidas. Domina todos los modos de captura, a todos los monstruos y tendrás a las Tribus Perdidas frente a tus ojos.
WWW.INVIZIMALS.COM
PlayStation Portable
SONY
make.believe





06

New Super Mario Bros. 2

Un plataformas de altos vuelos

Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 91 510 65 44
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Lorena Pérez,
Carlos González,
Cristina García, Galibo
Marta Breijo, Penea

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



www.megaconsolasdigital.com

MEGACONSOLAS en iPad
Disponible en el App Store

Vaya Feria

Una vez más por estas fechas nos toca quejarnos del calor y hablar del E3. De lo primero "aguantoformo". De lo segundo alegrarnos de poder afirmar de que el sector sigue con buena salud y tiene motivos para presumir de músculo. Empezando con la ratificación de que Wii U será una pedazo de máquina que nos va a desdoblar la experiencia de juego, de tal manera que podremos seguir la acción de los juegos de forma distinta a como se conoce hoy día, con un espíritu multipantalla que algunos podrán poner sus pegas, pero que para muchos nos parece de lo más atractivo. Ya habrá tiempo de hablar de Wii U cuando se lance a final de año. Respecto a las grandes novedades en software, la campanada la dio sin lugar a dudas «Watch Dogs», un juego de acción tremenda que nos da infinidad de posibilidades para modificar aspectos sustanciales de lo que sucede a nuestro alrededor. No se quedó atrás «Beyond: Two Souls» de los creadores de «Heavy Rain». Sencillamente, fascinante. Y hubo otros títulos de los que se sabía tenían ganado el aplauso: «Zombi U», «The Last of Us» o el mismísimo «Assassin's Creed III». ¿Y qué pasó con los anuncios de PS4 y Xbox 720? Sencillamente que este año no tocaba. Pensar que Sony o Microsoft iban a soltar prenda sobre el recambio de sus actuales consolas de sobremesa era una ingenuidad. Pero nos conformamos con lo que hubo, que ya fue mucho en esta gran feria, la más grande del mundo del videojuego. El próximo año, más.

J.M. Fillol



12 **Spec Ops** The Line

Si quieres disfrutar de un shooter diferente, pero de enorme calidad, atrévete a cruzar la línea.



17 **Lego Batman 2** DC Super Heroes

Batman se alía con los superhéroes del universo DC para darle caña al Joker y a todos sus villanos.



18 **London 2012** el videojuego oficial de los JJ.OO

El espíritu olímpico en su máxima expresión con un juego que aglutina más de 45 eventos deportivos.



20 **Darksiders II**

El segundo Jinete del Apocalipsis cabalga en un juego tan sombrío como fascinante.

06 News
08 Especial E3
14 Sleeping Dogs
16 Madagascar 3
21 Lollipo Chainsaw
21 Risen 2
22 Starhawk
23 Concurso Club Megaconsolas
24 Project Zero II Wii Edition
25 Beat the Beat
28 Spirit Camera
29 Kingdom Hearts 3D
30 Ofertas
31 Club Megaconsolas
32 Megazona
34 Bazar



Videojuegos de película

El binomio perfecto para este verano: videojuego-cine

Cine y videojuegos, ¿quién da más? Grandes y fantásticas producciones que saltan a las consolas y viceversa. Nos espera un verano lleno de estrenos y mucha mucha diversión. Toma nota.

Forman ya una lista enorme las películas que tienen su versión en videojuego y al revés. Algunos personajes que han arrasado en las consolas se han visto después en carne y hueso («Max Payne»). Este verano el binomio videojuego-película seguirá dando sus frutos. «The Amazing Spiderman» (para todas las plataformas), el último filme sobre el increíble super héroe, se prevé que será también un éxito en consolas. Los entrañables personajes de «Ice Age 4» (todas las plataformas), ya están disponibles para que pasemos horas y horas a los mandos de la consola viviendo aventuras increíbles. Lo mismo ocurre con el circo que han montado los amigos de «Madagascar 4» (todas las plataformas). La peli es divertidísima y el videojuego sigue la línea. Un poquito más habrá que esperar para disfrutar de «Brave» una increíble y épica aventura que llegará a todas las consolas en el tercer trimestre de este año.



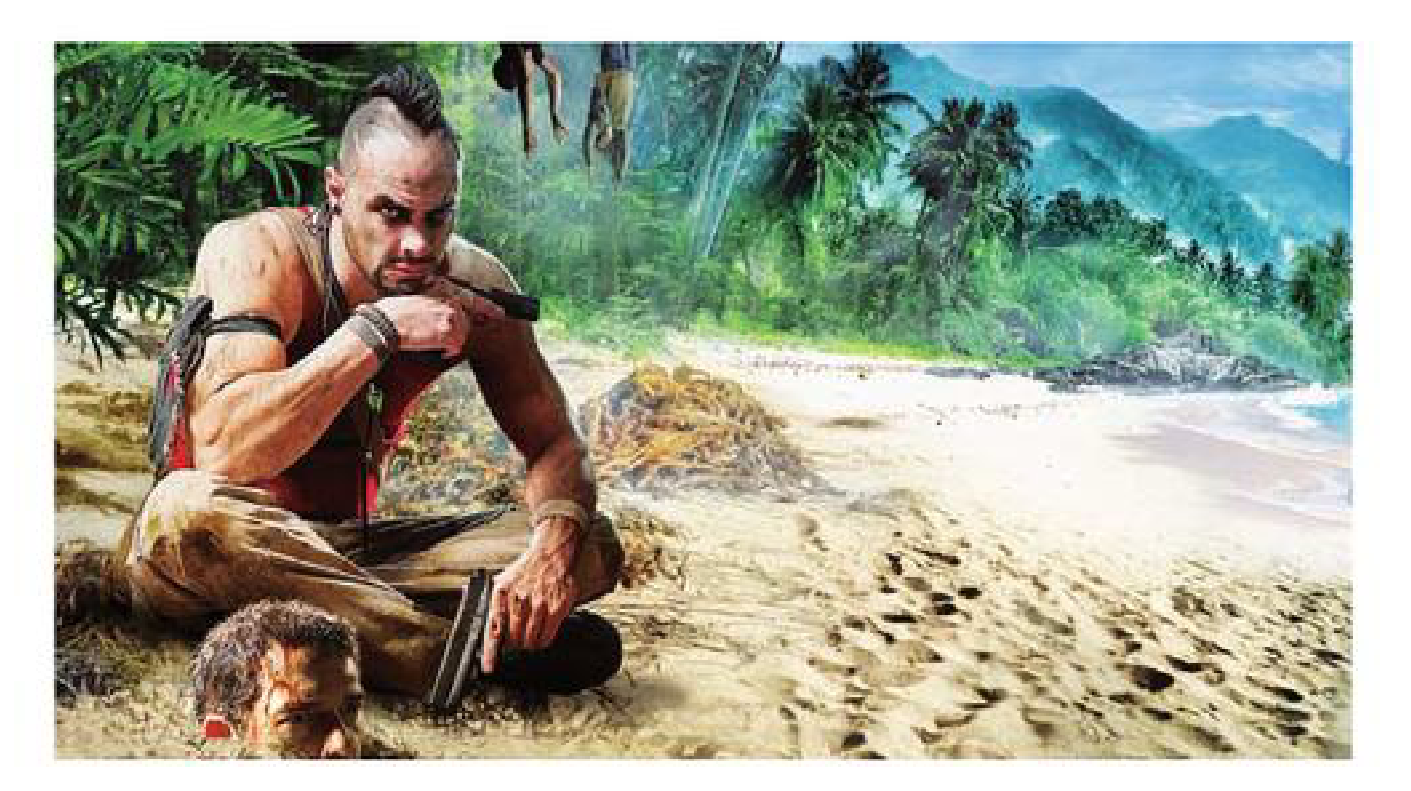


Sobrevivir en una isla

Far Cry 3

La presentación de la tercera entrega de esta saga de acción y aventuras en el pasado E3 era una de las más esperadas y es que parece ser que los chicos de Ubisoft se vuelven a superar.

El juego saldrá a la venta el 29 de noviembre para PS3 y Xbox 360 y regresa a los salvajes territorios africanos. Allí su joven protagonista, Jason Brody, tomará las riendas de su futuro, abandonará su papel de víctima y se mostrará totalmente dispuesto a ponerle fin al reinado del temible Vass Montenegro, su peor enemigo. No será nada fácil, porque además Montenegro no será su único problema en un lugar desolado, cargado de peligros y enemigos. Aunque Brody movilizará a un grupo de radicales para que le ayuden en esta ardua empresa. Unos escenarios oscuros, repletos de sorpresas, diseñados al detalle y mucha acción nos esperan.



Tras los pasos de «Brain Training»

Mensa Academy

«Mensa Training» ofrece un montón de minijuegos, retos y desafíos que pondrán en forma tu cerebro, tu velocidad de reacción y tu lógica.. Una divertida forma de activar tus neuronas.

Divertidos y estimulantes, los minijuegos y preguntas están respaladados por Mensa, una sociedad fundada a mediados del siglo pasado y formada por superdotados. En total el videojuego tiene 100 niveles divididos en cinco disciplinas bien diferenciadas: números, lenguaje, lógica, memoria y visual. Un montón de retos que se pueden disfrutar en tres modos de juego diferentes. Además incluye un test de inteligencia y una fase de entrenamiento para llegar a los retos totalmente preparado. El juego, en la línea del afamado «Brain Training», ha sido desarrollado por Square Enix y verá la luz el 27 de julio para las consolas Nintendo 3DS y Wii, y también para PC. Un poco más tarde saldrá a la venta la versión tanto para Xbox 360 como para PS3.



Castlevania Lords of Shadows

Mirror of Fate para 3DS

La esperadísima secuela de «Castlevania Lords of Shadows», saldrá a la venta durante el cuarto trimestre de 2012 y lo hará de manera exclusiva para Nintendo 3DS.

El juego arranca justo a continuación del final de la primera parte y contará la evolución del protagonista, Drácula, que concluirá en un tercer juego para cerrar la trilogía: «Castlevania Lords of Shadows II» a la venta para PS3 y Xbox 360 en una fecha aún por determinar. El juego presenta una estructura narrativa cerrada, es decir, no hace falta haber jugado el primero para comprender y jugar este nuevo título. En este caso descubriremos a los antepasados del protagonista Gabriel (futuro Conde Drácula) e iremos descubriendo la evolución de esta saga familiar. Acción, aventura y combates en un juego muy esperado que no muestra al Conde Drácula con la imagen de villano inhumano que se suele tener de él.



Acción, exploración y RPG

Borderlands 2

Tras vender millones de unidades con Borderlands, llega ahora la secuela de este shooter-looter que combina la acción en primera persona con elementos de rol.

El próximo 21 de septiembre verá la luz en Europa para las plataformas Xbox 360 y PS3. Mejorado desde un punto de vista técnico, vuelve a proponer una emocionante historia situada en el mundo de Pandora. El objetivo del jugador será acabar con Jack El Guapo y su corrupta Corporación Hyperion y el protagonista podrá hacerlo bien en una campaña en solitario o en un modo cooperativo de hasta cuatro jugadores. Más armas, misiones y enemigos únicos, nuevos personajes, habilidades sorprendentes, nuevos ambientes y escenarios y materiales y botines más brutales. La emoción está servida.



Breves |

Lucha de altos vuelos con «Tekken Tag Tournament 2»

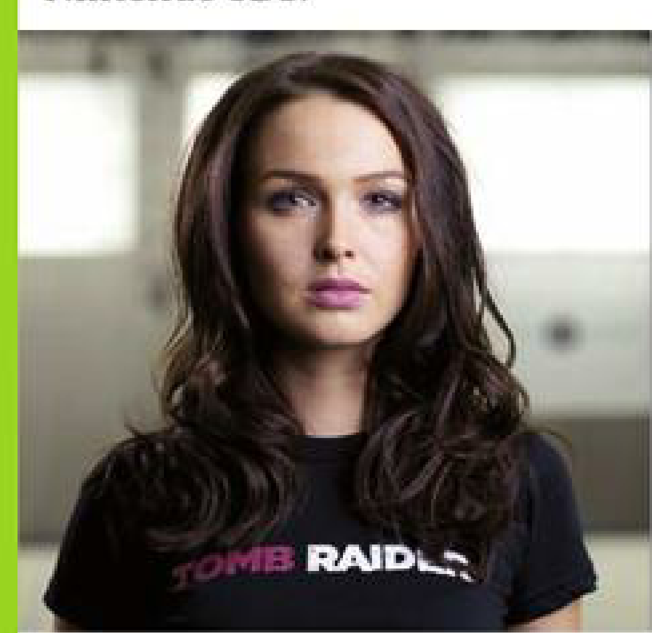
Una nueva entrega de una de las sagas de lucha más conocidas del mundo. Nuevos modos de juego y una funcionalidad online de lujo en este título que estará disponible para Xbox 360 y PS3 el próximo 14 de septiembre y en fecha aún por determinar para la Wii U.

PES 2013, la combinación entre estilo y control

El famoso simulador de fútbol se pone a punto. El juego permitirá sentir el control del balón como nunca antes se había hecho, y no sólo dando control total en todos los pases y disparos, sino también en todos aquellos movimientos y recursos técnicos con el balón que los jugadores usan para marcar la diferencia.

«Skylanders Giants» hará las delicias de los peques

A finales del 2012 saldrá al mercado la esperada secuela del videojuego de plataformas de corte infantil «Skylanders: Spyro's Adventure». Un juego muy dinámico y divertido protagonizado otra vez por el rosado y famoso dragón Spyro. Estará disponible para Wii, PS3, Xbox 360, Wii U y Nintendo 3DS.



Voz de heroína

La actriz inglesa Camilla Luddington pondrá su sensual voz al servicio de Lara Croft

La próxima aventura de «Tomb Raider» está aún perfilándose, y aunque no saldrá al mercado hasta el 5 de marzo del próximo 2013, ya está confirmada la voz para su heroína. La actriz Camilla Luddington es la elegida. A ella la podemos ver y escuchar entre los vampiros de True Blood, y en otra serie como Californication. Desde Crystal Dynamics, el estudio que desarrolla el juego, aseguran que la han seleccionado por ser capaz de transmitir "gran emoción y el tono juvenil perfecto para Lara Croft".





LA GRAN FERIA

El E3, el evento más importante del mundo de los videojuegos ha vuelto a tener lugar en Los Ángeles. Todo el glamour de la meca del cine al servicio del ocio electrónico. El sueño de todo aquel que disfruta con un mando en las manos.

Mientras en España se habla de prima de riesgo, crisis y reformas de todo tipo, el resto del mundo parece que va por fin asomando la cabeza. Una buena muestra de ello ha sido la celebración de la feria E3 en Los Ángeles, una cita que ha demostrado ser imprescindible en el calendario de los jugadores de todo el mundo por el torrente de novedades mostradas.

MICROSOFT

Los padres de Xbox se presentaron en la feria con la incertidumbre de si iban a mostrar una nueva máquina. En lugar de eso, la compañía de Seattle optó por demostrar que a Xbox 360 aún le queda mucha vida y muchos juegos con los que demostrarlo. La gran novedad vino de parte del anuncio de «Gears of War Judgment», con Cole y Baird como protagonistas y ambientado antes de los hechos narrados en anteriores «Gears of War. Sin embargo, el gran protagonista fue «Halo 4», que mostró por primera vez su modo campaña. Nuevas habilidades, armas, enemigos… Incluso el planeta que sirve como escenario, Requiem, será nuevo. Desde ya pinta como indispensable para estas navidades. El Jefe Maestro estuvo bien escoltado en casi todos los frentes. Un buen ejemplo es «Forza Horizon», la reinvención de la franquicia automovilística de Microsoft, ahora con entornos abiertos y un carácter algo más radical. Por supuesto Kinect no quedó en un segundo plano, con juegos tan espectaculares como «Fable: The Journey» y «Dance Central 3», acción y bailes para unas navidades que pintan moviditas.



| Halo 4 | La vuelta del Jefe Maestro será el 6 de noviembre. Más acción que nunca con nuevos modos de juego para disfrutar solos o en compañía, incluso a pantalla partida.



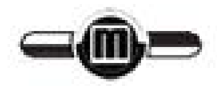
MICROSOFT CONVIERTE A XBOX 360 EN EL CENTRO DEL OCIO

Microsoft continúa añadiendo nuevas funciones y posibilidades de interacción con Xbox 360 para convertirla en un accesorio imprescindible en los salones de todo el mundo. Ahora Kinect ya no estará solo, llega Smartglass.

Desde el lanzamiento de Xbox la estrategia era clara, conseguir que su consola fuera algo más que un simple sistema de juegos. Poco a poco hemos ido acercándonos a tal objetivo con el lanzamiento de Kinect y su captación de movimientos, la inclusión de diversas aplicaciones de vídeo o la normalización de esta tecnología mediante programas de fitness. Los últimos ejemplos de esto serán «Nike + Training» en juegos, y la inclusión el próximo otoño de un navegador para Xbox 360.



Xbox Smartglass
La respuesta de Microsoft a la Wii U de Nintendo no se hizo esperar y es esta aplicación para dispositivos Windows 8, Windows Phone, Ios o Android, que convierte nuestras tablets e incluso nuestros móviles en una extensión del televisor. Podremos controlar la navegación por internet, aprovechar nuevas funciones para nuestros juegos o incluso conocer más detalles de lo que ocurre en pantalla. Y lo mejor de todo, su precio, gratuito para todos los usuarios. Sin lugar a dudas una buena idea que dará mucho que hablar en los próximos meses.







| New Super Mario Bros. U | Más plataformas cooperativas con los personajes que todos amamos y conocemos, más el añadido de los Miis y de bebes Yoshi. Más de lo mismo pero que tanto nos gusta jugar.

NINTENDO

Con la expectativa de demostrar de lo que es capaz Wii U llegó Nintendo a Los Ángeles. Tal era la cantidad de información que manejaban estos nipones que se vieron obligados a dividir su conferencia en dos. La primera parte se retransmitió a través de internet y se centró en las funcionalidad de Wii U, mientras que la segunda buscó hacer énfasis en la avalancha de juegos que esperan a las máquinas de Nintendo durante los próximos meses. Lo más destacable de la nueva consola de la compañía es «Pikmin 3», que aprovechará las virtudes del sin par mando del sistema para llevar la experiencia Pikmin más allá de lo que podríamos esperar. Un retorno de lo más esperado que además consiguió satisfacer a los fans de la franquicia. Le siguió otro título producido por Miyamoto, «New Super Mario Bros U», que nos permitirá jugar tanto en la pantalla del mando como en el televisor. Le siguieron títulos tan relevantes como «Zombi U», «Batman: Arkham City Armored Edition», «P-100», «Mass Effect 3», «Aliens: Marines Coloniales», «Lego City: Undercover»… La lista es muy extensa y además se irá ampliando en los próximos meses, dejando un catálogo de lanzamiento de lo más completo para la flamante nueva máquina de Nintendo.
3DS no se quedó fuera de este torrente de novedades y anuncios, reforzando su ya potente línea de lanzamientos. Así se mostraron por primera vez juegos tan interesantes como «Paper Mario Sticke Star» o «Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate». Y sin olvidarse de los esperadísimos y geniales «Epic Mickey: Castle of Illusion, «Luigi´s Mansion: Dark Moon» o el inminente «Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance», que desgraciadamente nos llegará en inglés.



| Zombi U | Una nueva invasión zombi, aunque esta vez será distinta. La diferencia radica en nuestra 'herramienta', el mando de Wii U, que será clave en nuestra supervivencia, al resolver puzzles e incluso cuando repartamos mamporros a los no muertos que se crucen en nuestro camino.



CONOCIENDO A FONDO LOS DETALLES DE WII U

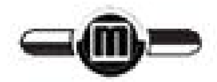
Uno de los grandes atractivos de esta edición del E3 era conocer más a fondo la nueva máquina de Nintendo y su peculiar mando. Y nos quedamos un poco a medias, aunque lo visto promete.

El concepto de juego de Wii U promete ser distinto a lo visto hasta ahora. La experiencia de juego con el mando, Gamepad, nos permitirá disfrutar de los títulos en dos pantallas y llevar a cabo en cada una de ellas acciones diferentes. Sin embargo nos hemos quedado con las ganas de saber más en cuanto a las posibilidades técnicas del sistema ya que la compañía "se centra en experiencia", por lo que deberemos esperar a ver sus primeros juegos para saber de todo el potencial de esta pequeña maravilla.



El mando es la clave

Ya lo vimos hace un año, pero es ahora cuando descubrimos de lo que es capaz. Por ejemplo que podrán funcionar dos mandos simultáneamente con la consola, aunque la frecuencia de refresco en pantalla caerá de 60 a 30 FPS. También que se cargará conectándolo 2.5 horas y que su batería durará entre las 3 y las 5 horas. No será mucho, pero teniendo en cuenta la gran cantidad de posibilidades que ofrece se le perdona: sensores de movimiento, pantalla multitáctil, micrófono y cámara integrados...





| Playstation All Stars Battle Royale | Los personajes más conocidos del universo Playstation se encierran en espacios cerrados para librar un combate a muerte a cuatro bandas al más puro estilo «Smash-Bros». Y con juego cruzado con PS Vita.

SONY

También con Sony se tenía la velada esperanza de poder ver un adelanto de lo que será la próxima generación de consolas. Sin embargo, igual que hizo Microsoft, esa carta se reservó hasta "que haya algo impresionante que enseñar", por lo que su conferencia en el E3 trató de demostrar que Playstation en sus sistemas actuales -PS3 y PS Vita- tiene aún mucha vida por delante. En primer lugar con Playstation 3, una consola de sobremesa en plena forma que no para de anunciar nuevos títulos completamente originales. Es el caso de «Beyond: Two Souls», lo nuevo de Quantic Dreams («Heavy Rain»), con Ellen Page como protagonista. Será un viaje singular, único y diferente a todo lo que hemos visto y jugado. Una pequeña joya que llegará en 2013, igual que la otra gran estrella del show, «The Last of Us», una historia de supervivencia a cargo de los creadores de «Uncharted» con un apartado técnico espectacular y una jugabilidad frenética.
Y ¿qué podemos decir del retorno de Kratos en God of War Ascension? No podemos esperar a ver esta precuela que además cuenta con interesantes opciones multijugador nunca vistas en un título de esta franquicia. Estos fueron quizá los más grandes, pero no los únicos. Por ejemplo podemos destacar la original propuesta de Wonderbook -su primera entrega será «Book of Spells», que hará uso de la realidad aumentada, Move y libros reales para entretener a toda la familia. También para todos los públicos y con Move se mostró «Dance Star Party Hits», para aquellos que no pueden parar de bailar. Todo ello sin mencionar los contenidos exclusivos para algunos de los títulos más importantes de otras compañías como Ubi Soft y sus «Assassin´s Creed III» y «Far Cry 3».



| THE LAST OF US | Posiblemente el juego más esperado en PS3 por culpa del equipo que está detrás del proyecto y por el despliegue visual de cada nivel. Acción y supervivencia, todo en uno.

PlayStation

PLAYSTATION VITA COMO PIEDRA ANGULAR DEL JUEGO PORTÁTIL

Aunque gran parte de la conferencia de Sony en este E3 versó casi exclusivamente sobre su consola de sobremesa, no se olvidaron de la hermana no tan pequeña, PS Vita, que sigue en forma.

Mucha ha sido la presión que ha soportado Sony desde que lanzó Vita a nivel mundial: quejas por el precio inicial, el número de lanzamientos o la calidad de los mismos, etc. A pesar de ello la compañía japonesa ha mantenido el paso firme en su apuesta por el juego portátil. Muestra de ello son los juegazos anunciados para su sistema. Nos referimos a «Soul Sacrifice», «Playstation All-Star Battle Royale», «Assassin´s Creed 3: Lady Liberty», «Call of Duty Black Ops Declassified» o «Sly Cooper».

Cross play y mucho más

Más allá de los simples anuncios no podemos olvidar las otras características de Vita que suponen un factor de interés. Nos referimos por ejemplo al juego interplataforma entre PS3 y Vita en juegos como «Playstation All-Star Battle Royale» o «Little Big Planet Vita». También a las amplias posibilidades de la consola en cuanto a las aplicaciones disponibles, que nos permiten twittear o navegar. Y eso sin olvidar los clásicos de PS One que comenzarán a llegar a la Playstation Store: «Tomb Raider», «Arc the Lad», «JetMoto» y «Final Fantasy VII».

| Watch Dogs | Para muchos la mayor sorpresa del E3. Se trata de una aventura de acción en mundo abierto ambientada en la actualidad. El hackeo como centro de la jugabilidad. Teléfonos, ordenadores, cámaras... Cuando actuémos no se nos resistirán ni los semáforos.

THIRD PARTIES

La sorpresa en la feria saltó de la mano del resto de compañías desarrolladoras, mucho más atrevidas al mostrar contenidos que posiblemente solo se puedan reproducir en la próxima generación de consolas y PC. «Watch Dogs», «Star Wars 1313», la demostración técnica del Unreal Engine 4 o lo que serán los futuros Final Fantasy con el «Luminous Engine» son ejemplos perfectos de lo que podemos empezar a esperar de aquí a unos meses.

Si hubiera que dar a alguna de estas compañías como ganadora, debería ser Ubi Soft, que con el ya mencionado «Watch Dogs» a la cabeza consiguió sorprender a propios y extraños. Mostró además proyectos de la importancia de «Assassin´s Creed 3», «Far Cry 3» y «Rayman Legends». Un gran ejemplo del camino a seguir. De cerca le siguió Electronic Arts con un catálogo de lo más completo que iba desde la acción en primera persona de «Medal of Honor: Warfighter» y «Crysis 3» a la carreras de «Need for Speed Most Wanted» o el terror cooperativo de «Dead Space 3». Por esos mismos derroteros del miedo veremos a otro de los grandes, «Resident Evil 6», que llegará a principios de octubre. Desmarcándose de esta tendencia también vimos la inminente expansión de «Skyrim», subtitulada «Dawnguard», con una pinta fabulosa, «Dishonored» y su peculiar mezcla de sigilo y acción subjetiva o las secuelas de «Hitman» y «Tomb Raider». Y eso sin olvidarnos de «Ni No Kuni» o la superproducción española «Castlevania Lords of Shadow 2».

En definitiva un E3 en el que el sector pudo sacar músculo un año más, gracias a revolucionarios juegos, aparte de la gran baza de Nintendo para final de año con Wii U.



Spec Ops The Line

Apocalypse Now renace en pleno siglo XXI con «Spec Ops: The Line», un nuevo punto de vista sobre la guerra en los videojuegos.

Dubai, la ciudad que llegó a ser la más opulenta y lujosa del mundo, está ahora en ruinas. Asolada por tormentas de arena de proporciones bíblicas, el emirato se llenó de delincuentes según la iban abandonando los hombres de negocios que antes llenaban sus calles con coches de alta gama. Estados Unidos desplegó un contigente militar para rescatar a los supervivientes, pero el pelotón enviado al mando del coronel John Konrad desapareció sin dejar rastro. Seis meses después de estos hechos se recibe una transmisión de radio de Konrad, y la maquinaria del segundo rescate se pone de nuevo en marcha. Sólo que la situación que esperaba al nuevo contingente no era la misma que habían previsto...

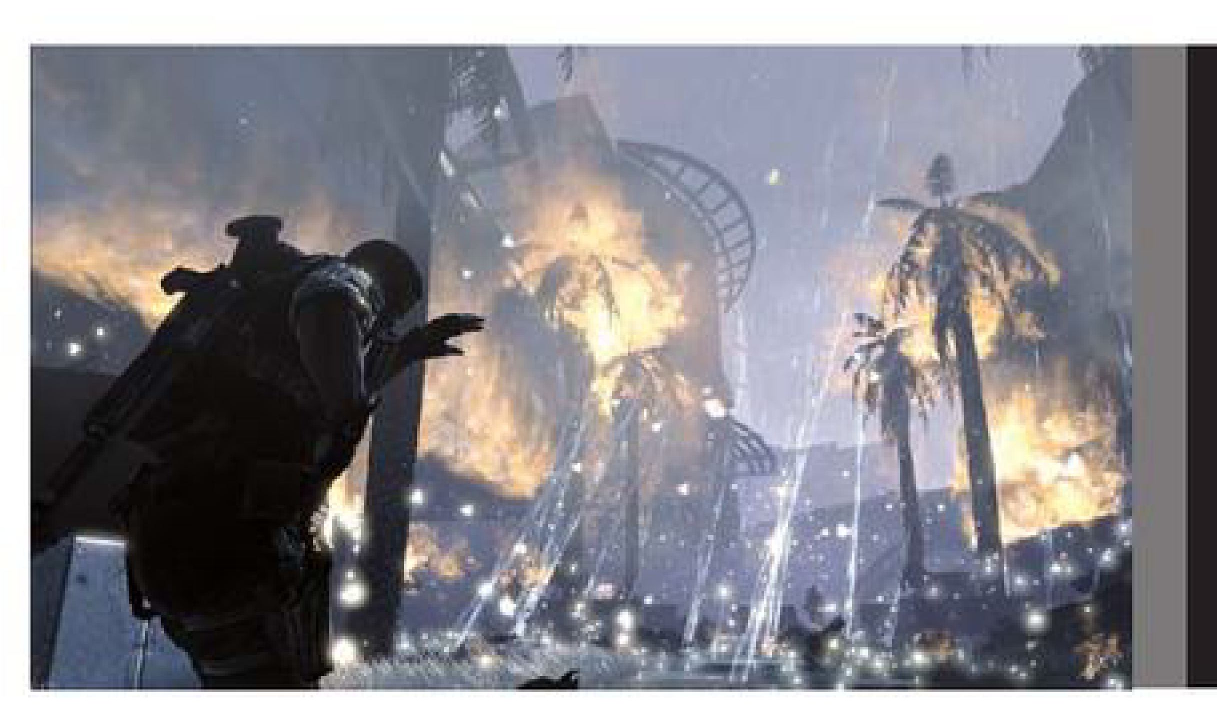
Así comienza «The Line», una nueva entrega de la serie «Spec Ops» que muy poco tiene que ver con sus anteriores capítulos. De hecho, se podría decir que el enfoque es completamente novedoso dentro de los juegos de disparos. La rica historia está inspirada en el libro *El Corazón de las Tinieblas*, que a su vez fue adaptada magistralmente al cine con *Apocalypse Now*. Pero las mayores novedades vienen en los apartados jugables. El Dubai apocalíptico que nos enseña «The Line» tiene una particularidad muy llamativa, y es que las constantes tormentas de arena modifican el escenario según vamos avanzando. Manejando al capitán Walker de los Delta Force, tendremos que variar nuestras infiltraciones en territorio enemigo según el clima. El motor gráfico tiene un mecanismo que genera aleatoriamente en cada partida tempestades arenosas que abren, cierran o dificultan las aproximaciones a nuestro objetivo. Además, está optimizado para la gestión realista de la arena, por los que las acumulaciones de las dunas sujetas por algún objeto (cristales, vallas, vehículos) se convierten en armas potenciales.



Un juego con una historia muy absorbente, momentos épicos y un gran multijugador. En este infierno lo vas a pasar de cine

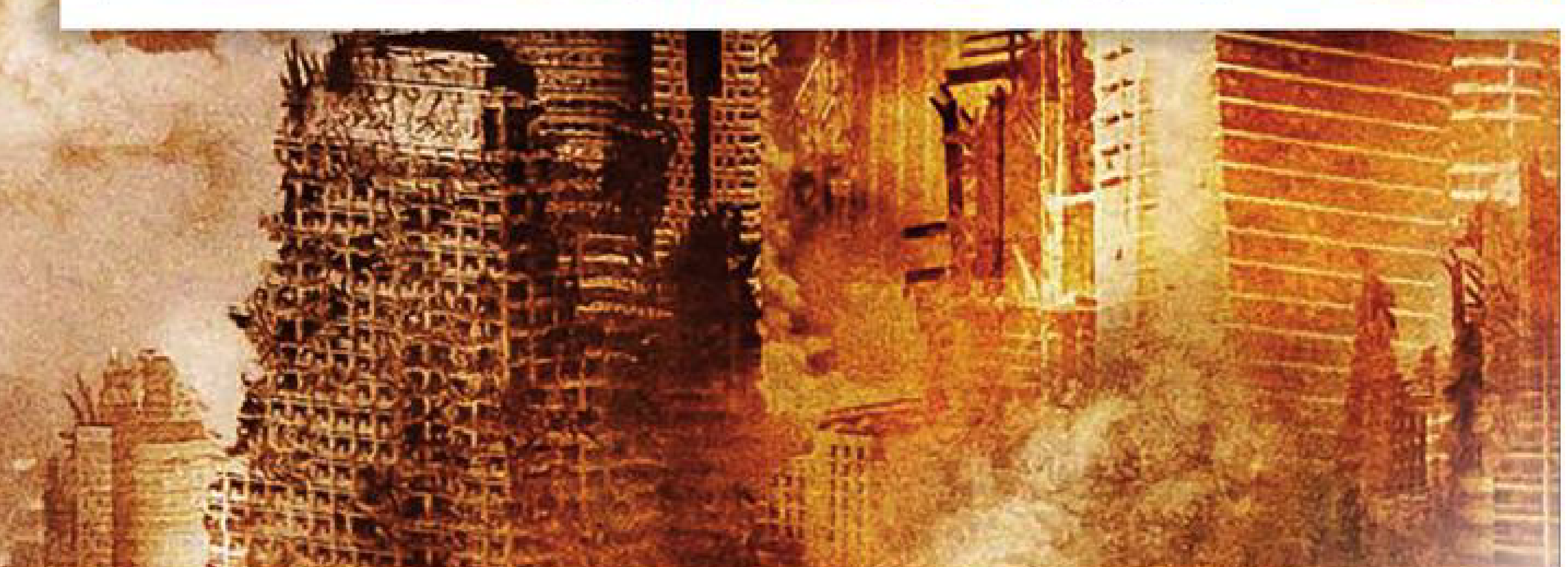
Pese a transcurrir prácticamente dentro de una ciudad, los escenarios son muy variados y siempre tienen dos denominadores comunes: la ferocidad de la naturaleza -las tormentas nos pueden hacer demasiado la puñeta- y el salvajismo de la guerra. Por todos sitios hay cadáveres mutilados y torturados, y el argumento juega muy bien con la intriga de saber si ha sido Konrad en un ataque de locura el que lo ha provocado, o si bien es un militar con una inclinación humanitaria que protege a los desvalidos. De vez en cuando, estas meditaciones trascendentales se olvidan para hacer frente a un torrente de adrenalina, como cuando tenemos que tomar duras decisiones sobre el rescate de civiles o cuando nos ponemos al mando de una ametralladora montada en un helicóptero de combate.

Si en el número anterior de Megaconsolas hablábamos de «Ghost Recon: Future Soldier» como un candidato a arrebatar el trono a las vacas sagradas de los shooter, este mes tenemos que añadir a la lista a este virulento y explosivo «Spec Ops» por méritos propios.



Aunque haya literalmente toneladas de arena, «Spec Ops: The Line» no es precisamente un paseo por la playa. El desierto ha reclamado lo que es suyo, enterrando la Babilonia moderna en el caos más absoluto. ¿Quién se esconde en realidad bajo las dunas? ¿Quiénes son los buenos en esta guerra? Ármate hasta los dientes y respóndete estas preguntas bajo una sinfonía brutal de explosiones y ensalda de tiros.

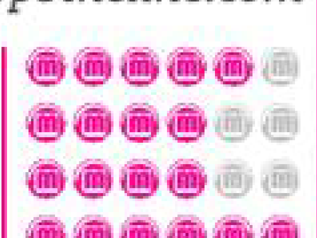




Multijugador: Personalización y modos

Todo shooter que se precie tiene que tener un multijugador acorde a los tiempos que corren. En este caso, «The Line» apuesta por la personalización de equipamiento para dar el toque distintivo frente a la competencia. Pensado para jugar en equipos, lo ideal es que cada usuario lleve un tipo diferente de soldado que pueda ayudar a los demás con sus ítems exclusivos. El ritmo frenético está garantizado gracias al tamaño reducido de las pantallas. La acción bélica alcanza niveles de auténtico éxtasis, una épica cinematográfica increíble.

RockStar | Shooter | Junio | 18+
www.specopstheline.com

Gráficos 
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

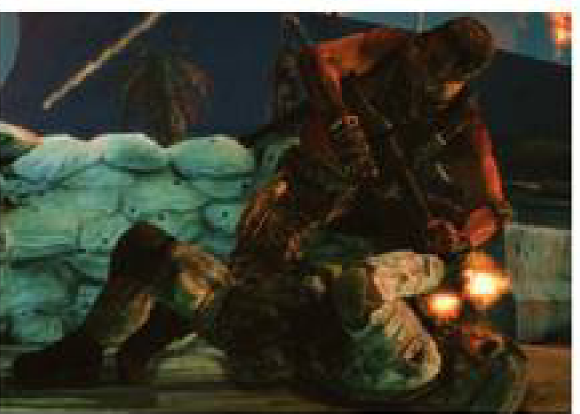
El horror, el horrorrr

«The Line» no es un juego para todos los públicos; durante la mayor parte de la historia nos iremos encontrando con supervivientes hostiles



y con un montón de cadáveres que han ido dejando en forma de advertencia. La locura se ha adueñado de lo que queda de Dubai, y en determinados momentos seremos los protagonistas de secuencias de infarto, saltando por ejemplo de un edificio de más de cien plantas sin paracaídas. Tremendo en todos sus términos.





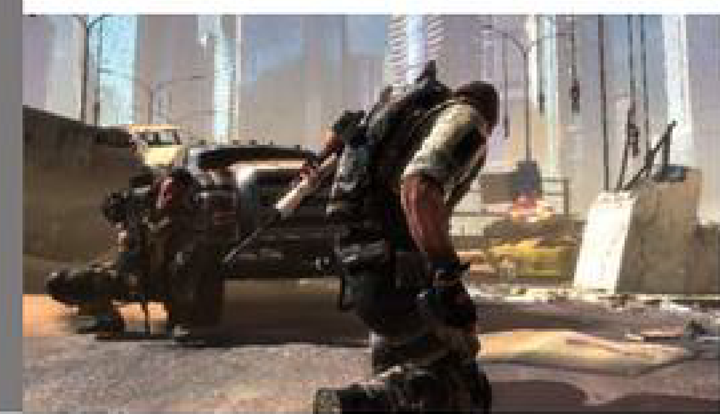


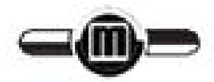
Guía de juego

Aunque ya habíamos visto una gran interactividad con los escenarios en «Red Faction» o «Fracture», «Spec Ops: The Line» da un paso más allá a la hora de aprovechar el entorno. La mayoría de estructuras que vemos se pueden romper con armas convencionales, desembocando en un torrente arenoso que puede fulminar a los enemigos que se encuentre. Por ejemplo, una granada sobre un



refugio enemigo es más eficaz si la lanzamos al lado de las paredes, porque los enemigos que no se vean afectados por la onda expansiva seguramente queden engullidos por la arena. En el modo historia iremos acompañados por dos eficientes soldados, a los que podemos ordenar comandos sencillos para que nos faciliten el camino: atacar a determinados objetivos, lanzar granadas cegadoras y cosas así. Pero olvídate de decirles exactamente dónde se tienen que poner o cómo de agresivos tienen que ser, eso lamentablemente lo decide la máquina y no siempre con buen criterio. No obstante tu sentido de la táctica bélica tiene que estar en alerta continua. Lo necesitarás.





Sleeping Dogs

Surgió como respuesta a gigantes de la talla de «GTA», y ahora renace con otro título de la mano de Square Enix para dar un toque personal a los sandbox callejeros.

Después de años de desarrollo y un montón de millones de dólares invertidos, Activision canceló el año pasado lo que se iba a convertir en el tercer episodio de la serie «True Crime» por no cumplír las expectativas de la compañía. Sin embargo, en Japón sí vieron potencial, y decidieron comprar y terminar por su cuenta el juego prescindiendo de los derechos del nombre «True Crime». Así nació «Sleeping Dogs», una nueva marca de mundos abiertos que pretende hacer sombra a los más grandes del género.

Guerras entre las Tríadas, con una extensa variedad de movimientos de combate y continuas mejoras de técnica según se progresa

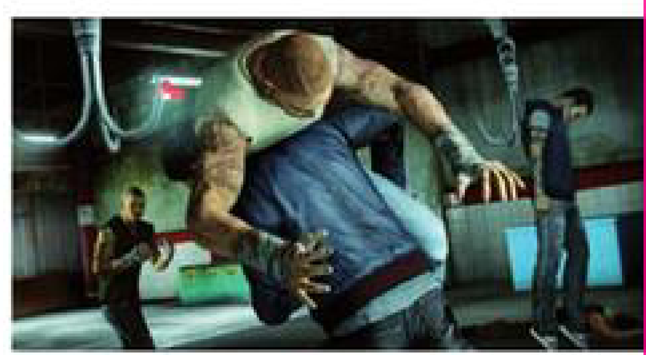
El argumento nos lleva a una operación policial para infiltrarse en las tríadas mafiosas. El protagonista es Wei Shen, un policía de origen chino que ha pasado la mayor parte de su vida profesional en San Francisco. El dilema del personaje a lo largo de la aventura es el de servir secretamente a la ley, mientras intenta aparentar que es un delincuente sin escrúpulos. La estructura del juego es la típica del género, pero se basa mayormente en los combates cuerpo a cuerpo en un sistema "heredado" de «Batman Arkham Asylum». La suavidad de las luchas es uno de los puntos donde más se han esmerado los programadores, pero también influirán en la historia elementos de conducción 100% arcade: carreras y desplazamientos a toda velocidad por las caóticas calles asiáticas.

«Sleeping Dogs» no reinventa la rueda, pero es una novedosa opción dentro del monopolio que tienen «GTA» y «Saints Row» en el sector de los sandbox urbanos.

Square Enix| Acción
Agosto | 18+
www.sleepingdogs.net

Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●●○○
Sonido/FX	●●●●●○
Originalidad	●●●●○○











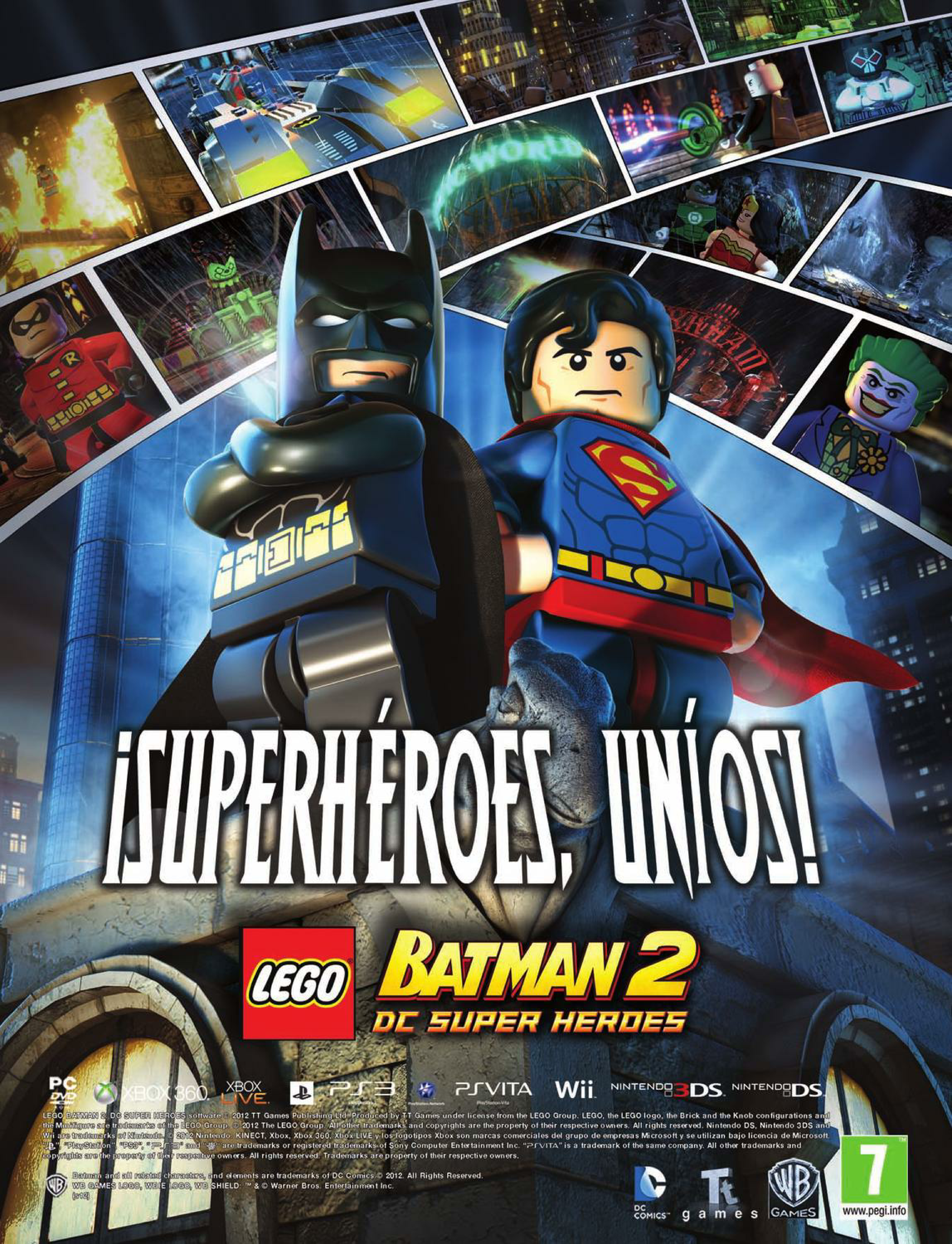


Nuestra apariencia y la forma de adquirir puntos de experiencia influirán en la personalización del protagonista y en las actitudes que los personajes no controlables tengan hacia nosotros.

Un nuevo gallo en el corral

«Sleeping Dogs» quiere hacerse un hueco en el mercado con las tácticas habituales de los mundos abiertos: misiones secundarias que abren nuevos caminos y, sobre todo, una colección de minijuegos tan divertida como bestia. Desde apuestas ilegales a peleas de gallos, pasando por todo tipo de robos y actos criminales que parecen describir con fidelidad la idea que tenemos de los bajos fondos en Hong Kong. Un ambiente oscuro y de acechantes peligros.




¡SUPERHÉROES, UNÍOS!
LEGO
BATMAN 2
DC SUPER HEROES
PC DVD
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PS VITA
Wii
NINTENDO 3DS
NINTENDO DS
LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES software © 2012 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2012 The LEGO Group. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS VITA" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.
Batman and all related characters, and elements are trademarks of DC Comics © 2012. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s12)
DC COMICS
games
WB GAMES
7
www.pegi.info

Madagascar 3 De marcha por Europa

Los personajes de la famosa saga cinematográfica van a sorprender a toda Europa en este peculiar circo. A la función no le va a faltar de nada, sobre todo diversi-n.



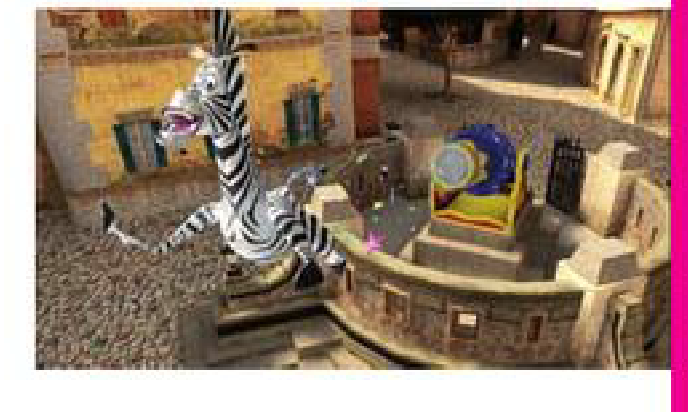
Están todos los que son e incluso alguno más. Los personajes más conocidos de las películas de Madagascar están en la adaptación al videojuego de la tercera de las películas. Alex el león, Maty la cebra, Melman la jirafa y Gloria la hipopótamo son los protagonistas de esta aventura plataformera cargada de acción y diversión que transcurre en un circo muy original. El objetivo es publicitar este espectáculo a lo largo y ancho de Europa, visitando sus ciudades más importantes y dando a conocer el arte de los animales que trabajan en él. Para ello los protagonistas tendrán que realizar acrobacias espectaculares, mostrar sus enormes habilidades y cumplir con ciertas misiones que sus "amigos" los pingüinos les ordenen. Piruetas, ejercicios de equilibrio hasta coreografías... estos "chicos" tendrán que demostrar de lo que son capaces para sacar este circo adelante y además escapar de las temibles garras de los agentes de la protectora de animales, que les sigue como perro de presa. Y no lo harán solos, les acompañan nuevos compañeros que forman parte de esta gran familia: Gia el jaguar, Vitay el tigre siberiano y Stefano el león marino, una de las grandes atracciones de este espectáculo. El videojuego ofrece una aventura individual y un entretenido modo cooperativo para dos personas en el que habrá que colaborar, cooperar y conocer muy bien a tu colega para realizar ejercicios realmente increíbles. El objetivo está claro: cuánto más impresionantes sean los ejercicios más promoción para el circo, más público y más money. ¡Aaaalehop!

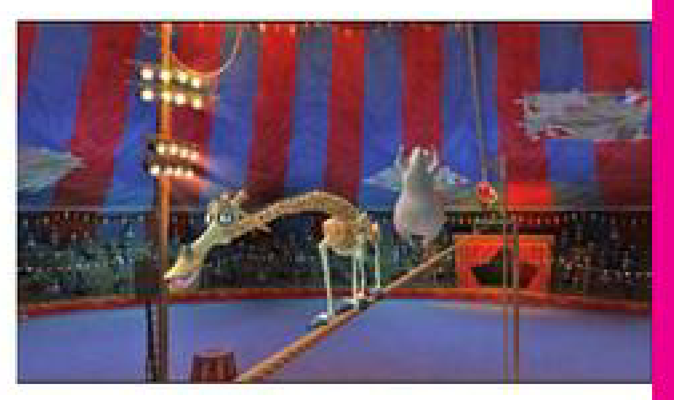
> El juego aprovecha el dinamismo de la película y la calidad de sus animaciones para que la acción luzca con gran esplendor

Además de los personajes habituales de la saga, hay nuevas incorporaciones. También se incluyen nuevos escenarios creados en exclusiva para el videojuego y otros muy familiares. ¿Te suena éste?

Namco | Acción, aventuras | Agosto | 3+
www.namcobandaigames.com

Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●●○○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●○○○

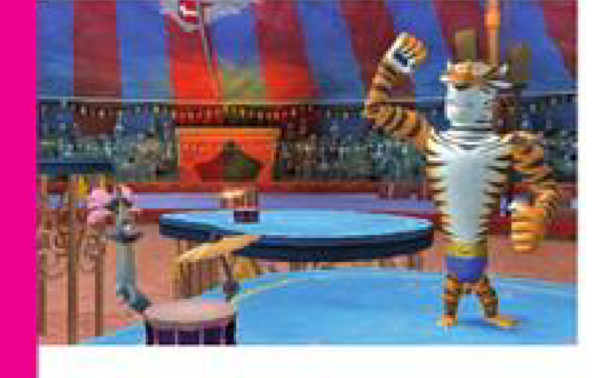






Vaya circo

El juego es básicamente un producto para el entretenimiento y la diversión, pero en qué grado. Los personajes protagonistas, ya de por sí



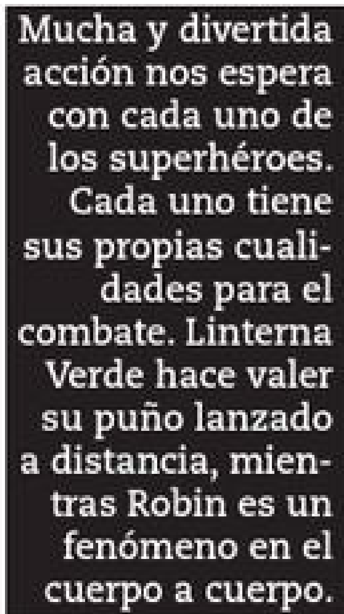
simpáticos, se convierten en auténticos acróbatas y son capaces de cualquier cosa con tal de dar a conocer su circo. Las pruebas y los desafíos son desternillantes, asombrosos y algunos parecen hasta imposibles. En el circo de Madagascar todo, absolutamente todo es posible... Y si no jugadlo un rato. Ya veréis qué de sorpresas.

LEGO Batman 2
DC Super Heroes

No parecía bastar con Batman y Lego ha tenido a bien reunir a su alrededor los grandes superhéroes del universo DC para patear el trasero al Joker y a todos sus villanos.

El hombre murciélago vuelve a patrullar las oscuras calles de Gotham en compañía de Robin y, una vez más, por obra y gracia de Lego. Cómo no la acción nos estará esperando a la vuelta de la esquina para batirnos el cobre contra aquellos que ponen la ciudad patas arriba. A la sazón El Joker y sus secuaces: Pingüino, Dos Caras, Acertijo... La panda de siempre, pero además ahora acompañada del malísimo Lex Luthor, ¡sí el archienemigo de Superman! Claro que éste también hace acto de presencia para echarle una manita al dúo del antifaz, y como él otros superhéroes como La Mujer Maravilla o Linterna Verde. Como os podréis imaginar, la asociación de Batman con Superman contra la formada por El Joker y Lex Luthor va a hacer saltar las chispas en una nueva y original historia, plagada de acción y con el característico humor de los videojuegos de Lego. El espíritu de coleccionar (hasta 50 personajes de DC Comics), la exploración y los múltiples vehículos (desde el Batmóvil al Batboat) para realizar las misiones están a la orden del día, así como las opciones de construir todo tipo de medios a base de las típicas piezas de Lego que vamos recogiendo por los diferentes escenarios y que nos ayudan a progresar en el juego, desde una pasarela a un helicóptero. Eso y probar nuevas súper habilidades, como volar por el aire con total libertad de movimientos o congelar y empujar objetos con el súper aliento. Y allí por donde nos movamos no habrá tregua con los enemigos atacándonos por todas partes. Pero para eso somos superhéroes, ¿o no?

Por primera vez en un juego de Lego, los personajes hechos de piezas ¡hablan! Un aliciente más en la divertida aventura

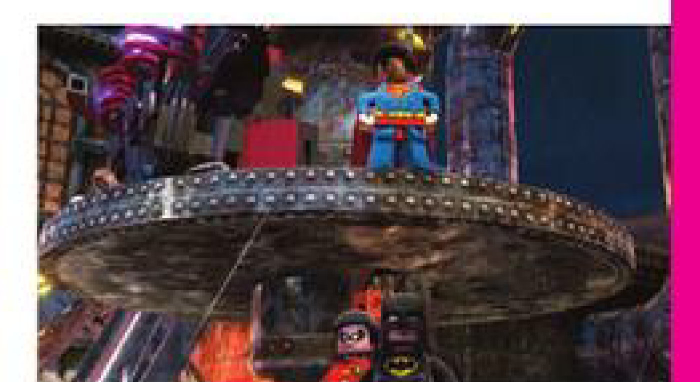

Mucha y divertida acción nos espera con cada uno de los superhéroes. Cada uno tiene sus propias cualidades para el combate. Linterna Verde hace valer su puño lanzado a distancia, mientras Robin es un fenómeno en el cuerpo a cuerpo.

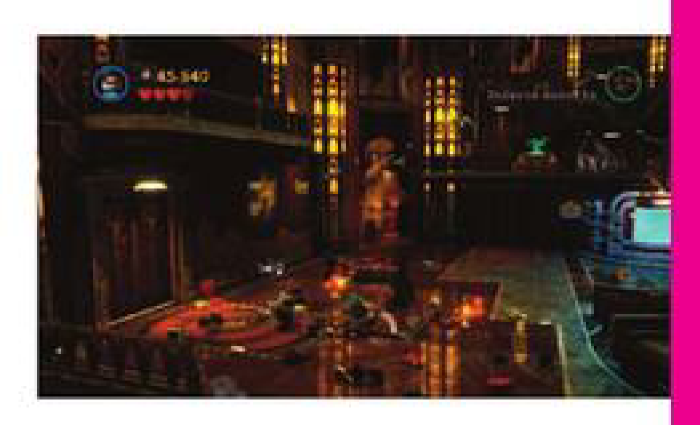


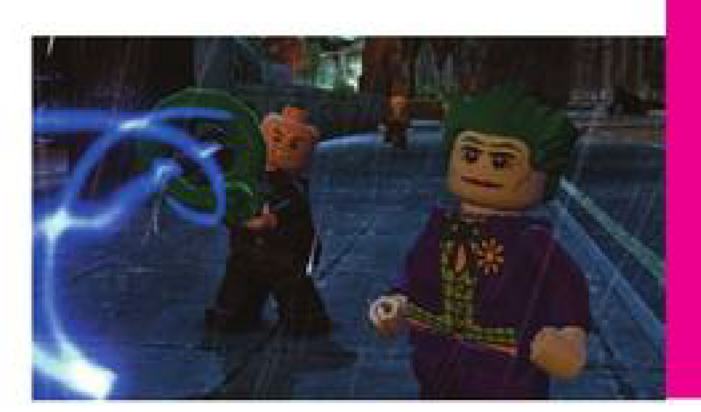
Warner Bros. Interactive | Acción | Junio | 7+
www.wbie.com



Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6







Trajes y complementos

El cambio de vestuario es un signo de distinción ya en la saga. En esta ocasión podremos vestirlos con nuevos trajes y complementos



maestros, como el Power Suit de Batman, con lanzamisiles, el Traje sensor que le hace invisible o el Hazard Suit de Robin, equipado con un cañón de presión que puede absorber y dispersar líquidos peligrosos. En el juego también podremos crear superhéroes únicos con las opciones de customización.



London 2012 El videojuego oficial de los JJ.OO.

Si no has llegado a Londres 2012 en plena forma no pasa nada. Sega te lleva más de más de 45 eventos deportivos a tu salón. Comienza a calentar y estirar músculos.

La capital inglesa se engalana para recibir a miles de deportistas que llevan años preparándose para los Juegos Olímpicos de 2012. Y Sega se hace una vez más con la licencia oficial para crear el videojuego más realista sobre unos Juegos Olímpicos hasta el momento. En total podremos disfrutar de más de 45 eventos deportivos que requerirán distintos modos de juego y mecánicas diferentes a las habituales en este tipo de títulos (normalmente requieren un buen machaque de botones). Atletismo, Piragüismo, Tiro con arco, Natación, Halterofilia, Gimnasia deportiva, Carreas de velocidad... y la lista se completa ahora con nuevas disciplinas en la franquicia como Ciclismo en pista o Saltos de trampolín. Horas y horas de diversión y ejercicio. El diseño y el aspecto técnico son dos de sus puntos más sobresalientes. Llama la atención el cuidado gráfico dedicado a recrear al detalle todos los centros en los que se celebra las competiciones. Increíbles son el centro acuático, el centro de gimnasia, el estadio de atletismo, el mismísimo río Támesis con sus piragüistas... Los deportistas están bien modelados, cerca del realismo cuando entran en acción, al igual que la sensación que transmite el público en unas gradas repletas. Tendrás la ocasión de representar a tu nación y hacer vibrar al público con tus logros. Y todo un aliciente es que a través de los eventos y disciplinas, los jugadores pueden crear sus propios momentos de la historia deportiva y su fama. La gloria te espera.

> Los deportistas cuentan con una forma mejorada y realista de competir en numerosos eventos que son compatibles con PlayStation Move y Kinect, como 110 m vallas.



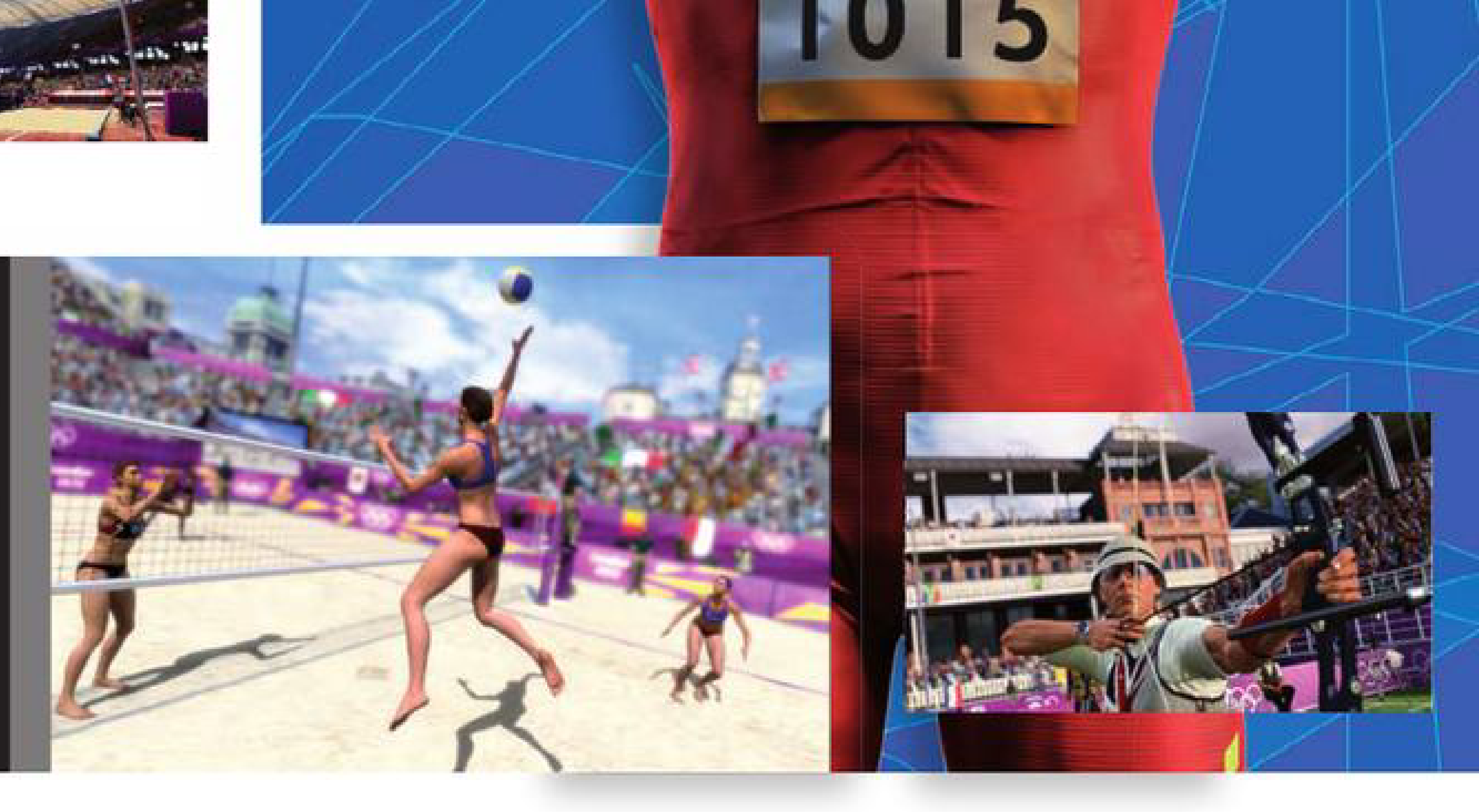
Sega | Deportes | Junio | 3+
www.olympicvideogames.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Muy rejugable

Uno de los atractivos de este título es su alto nivel de rejugabilidad. ¿Que te cansas de batir récords tú solito frente al televisor? Prueba entonces al Juego en equipo o al modo online y busca rivales por todo el mundo. Convertirás este juego en la experiencia más cercana a competir de verdad en unos Juegos Olímpicos. Además incorpora por primera vez marcadores globales, para seguir en Internet las medallas ganadas y que suman en el computo total de tu país.

Algunas disciplinas tienen una mecánica sencilla, otras son más complicadas y exigentes. Sin embargo todas ellas son intuitivas y permitirán disfrutar de estos deportes y de la alta competición.



Darksiders II

La oscuridad se apodera de nuestra consola este verano con este escalofriante y letal juego de desasosegante ambientación tenebrosa y con unos combates de muerte....

Igual que sucede en el cine, el mundillo videojugón no se toma tregua veraniega y sigue sorprendiéndonos con lanzamientos largamente esperados. Por ejemplo, esta escalofriante historia necrófila y luciferina donde encarnamos nada menos que a la Dama de la Guadaña, al segundo Jinete del Apocalipsis... a la Muerte, vamos. Tras algún traspiés reciente, THQ ha puesto toda la carne en el asador con un juego que apunta muy alto (sus responsables apuntan nada menos que a «Ocarina of Time» en versión moderna y oscura, bueno más oscura que el betún). Optimismos aparte, la verdad es que «Darksiders II» amplía y corrige las virtudes de su predecesor gracias a una ambientación y una atmósfera "regomeya" en ocasiones majestuosa e insuperable. El argumento, con ecos shakesperianos, sitúa a Muerte en la tesitura de tener que limpiar y vengar el nombre de su hermano aunque para ello tenga que restablecer la paz en humanidad.

El resultado es una épica aventura en tercera persona con numerosos componentes de rol pero sin descuidar el combate salvaje al más puro estilo "hack and slash" desmebrador y afiladísimo gracias al sistema mejorado y a unos combos brutales. Un argumento sólido y directo al grano, aunque abundan las misiones secundarias, nueva mecánica de recompensas y un sonido con olor a azufre hacen de esta temporada en el infierno uno de los platos fuertes no solo del verano sino de todo el año.

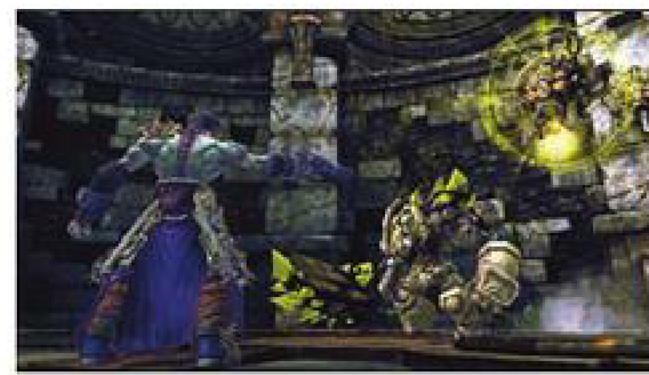
La muerte nos sienta más que bien gracias a este tétrico juego, a sus combates y a sus escenarios a flor de escalofrío. Una pasada

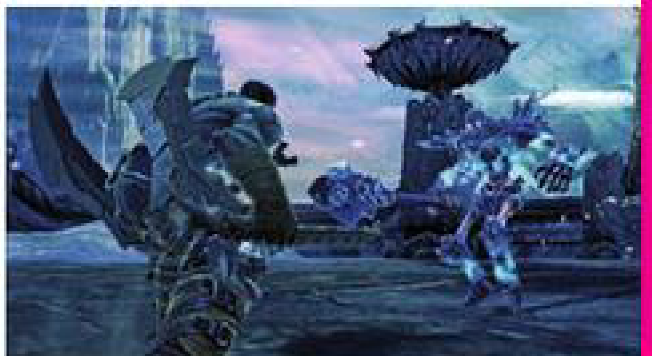
THQ | Acción, aventura | Agosto | 18+
www.Darksiders.com

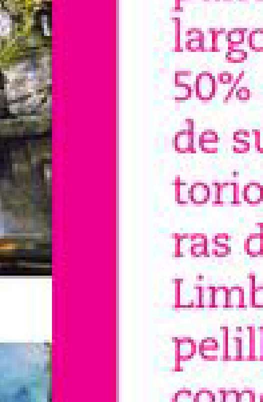
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





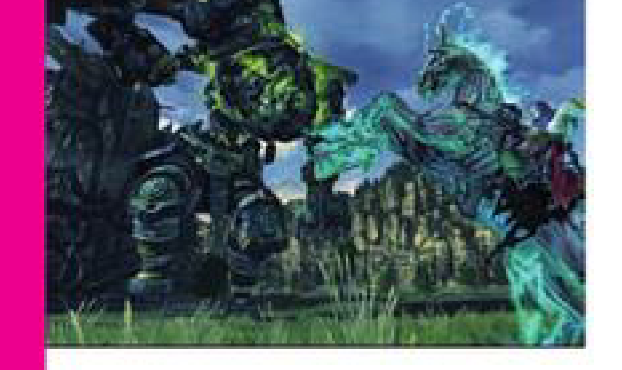




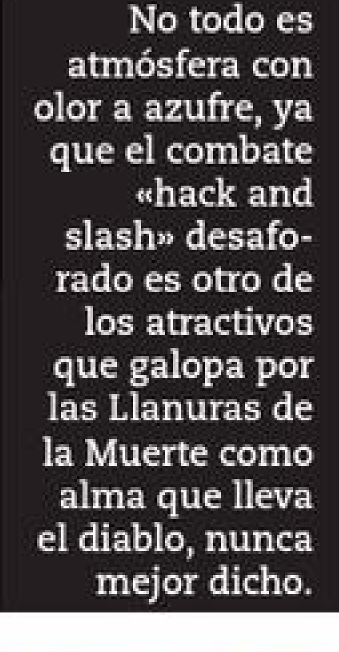


Por los campos del diablo

Uno de los atractivos del juego es su prodigiosa ambientación, fruto de la virtuosa dirección gráfica de Joe



Madureira, que expande su arte a lo largo de un territorio 50% más grande que el de su antecesor. Territorios como las Llanuras de la Muerte o el Limbo nos pondrán los pelillos del cogote como escarpias. Y ojo con perderse ante tantos peligros, aunque nuestro cuervo lazarillos nos echará una mano, o un ala.



No todo es atmósfera con olor a azufre, ya que el combate «hack and slash» desaforado es otro de los atractivos que galopa por las Llanuras de la Muerte como alma que lleva el diablo, nunca mejor dicho.



Risen 2 Dark Waters



Segunda entrega de la saga de rol protagonizada por El héroe sin nombre.

Un juego creado para los devotos del género. Gran ambientación, enorme cantidad de habilidades para el protagonista, mil y una formas de resolver las búsquedas, una acertada banda sonora y un nivel de dificultad *increscendo*.



Pero aquellos que busquen la secuela del original «Risen», no la encontrarán. Sí se cuenta parte de la historia de la primera entrega, pero es una nueva aventura, unos años después. El héroe sin nombre, que había derrotado al Titán de Fuego en Faranga, se pasa el día borracho intentando olvidar el precio que pagó por salvar al mundo de la aniquilación. Un día es llamado por sus viejos amigos de la inquisición para combatir una nueva amenaza sobre la humanidad. Ahora su enemigo cuenta con un nuevo elemento: el agua y deberá enfrentarse al Kraken en aguas del Caribe. No tendrá respiro, explorando cuevas, templos, navegando entre islas, enfrentándose a durísimos enemigos que no le hará sudar la gota gorda. Un juego de rol de estilo más clásico cargado de elementos fantásticos como las decenas de habilidades que posee el protagonista (magia vudú, armas de fuego, timo, hurto…). Una experiencia para pasárselo pirata.



Deep Silver | Rol, acción | Agosto | 16+
www.risen2.com

Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●○○○
Sonido/FX	●●●○○○
Originalidad	●●●○○○

UP: Las distintas formas de resolver los retos y misiones enriquecen el juego.
DOWN: La vitalidad del El héroes sin nombre en el primer título ha perdido algo de fuelle.

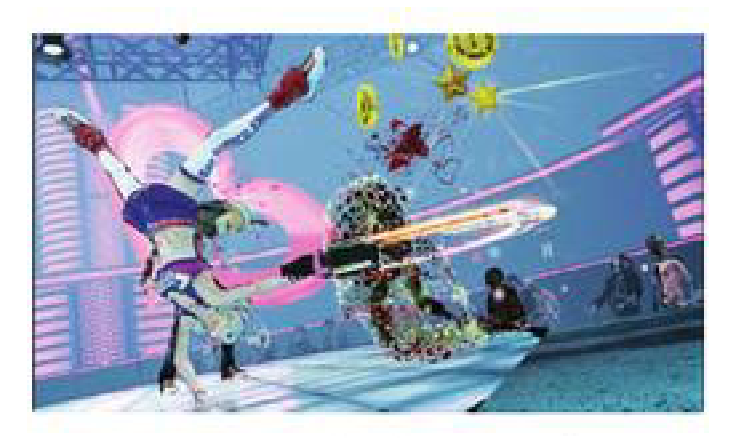
PS3 | XBOX 360 | Test Fdo. Penea

Lollipop Chainsaw

SOLO DISPONIBLE EN www.elcorteingles.es

Una animadora cañón armada con una motosierra eléctrica tendrá que acabar con una invasión de zombis.

Unas curvas de infarto y una fuerza de hierro. Son las principales armas de Juliet Starling una cheerleader que acaba de cumplir 18 años cuando una invasión de zombis arrasa el Instituto San



Romero contagiando a profesores, alumnos, empleados… y hasta a su novio Nick, que sólo tiene intacta la cabeza. Ella solita, en algunas ocasiones ayudada por la cabeza de su amado, discurrirá a lo largo de siete niveles enfrentándose a todo tipo de no muertos y luchando en las batallas finales con los Rock Lords Zombis, unos personajes de aquí te espero… Una aventura cargada de acción y humor negro, de gran frescura y originalidad y con una banda sonora de lujo. El juego te ofrece horas de combates, con alguna que otra sorpresa y con una evolución importante del personaje cuya fuerza y técnica para darle leña al zombi va incrementándose a medida que avanza. Y también gracias a las moneditas que Juliet va recolectando a lo largo del juego y que puede cambiar en las Chop 2 Shop por golpes, ataques, combos… Todo para convertirla en una auténtica killer. Una diversión sin límites ni prejuicios que ya empieza a tener club de fans.



Warner Bros. Interactive | Acción | Junio | 18+
www.lollipopchainsaw.com

Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●●○○
Sonido/FX	●●●●●○
Originalidad	●●●●○○

UP: El modo Arco Iris, con una Juliet cortando cabezas de zombis a troche y moche.
DOWN: A veces se pasa tres pueblos el punto cachondo y gore. ¡Juliet, un poquito de por favor!

Starhawk

Una aventura intergaláctica cargada con mucha munición, que supone una mejora de su precedente, Warhawk, gracias sobre todo a su modo online.

Acción pura y dura en unos entornos diseñados al detalle y de lo más variado convierten a este título en un interesante shooter. Ágil, dinámico, divertido, adictivo… supera a su predecesor en aspectos técnicos y de jugabilidad y ofrece una experiencia multijugador alentadora. La aventura gira en torno a un combate intergaláctico que enfrenta a dos bandos rivales tanto por tierra como por aire. Casi nada. Y ahí estás tú, un mercenario llamado Emmett Graves dotado de energía de fisura, un poderoso recurso para luchar contra los mutantes Outcasts, los cuales quieren acabar con el territorio de los Rifters. Y tu misión es salvarlo. Para ello cuentas con un importante e intimidante arsenal de armas de lo más variopinta: rifles de ciencia ficción, lanzacohetes, escopetas de largo alcance y además siempre puedes acceder a la ayuda de equipamiento, vehículos… desde tu propia nave. Por cierto que la colección de vehículos es de aúpa, además podrás personalizarlos, algunos de forma realmente impactantes, como si los que vienen de serie lo fueran poco. Están los Sidewinders, para "galopar" a toda velocidad sin tocar el suelo, y los pintorescos Robots voladores, que además de llevarte en vuelo entre nubes de asteroides podrán transformarse en máquinas perfectas para el combate. Los entornos son altamente jugables con un montón de elementos con los que interactuar y hasta 10 mapas diferentes en unos paisajes que te harán abrir mucho los ojos. Cuidado que el peligro está ahí fuera.

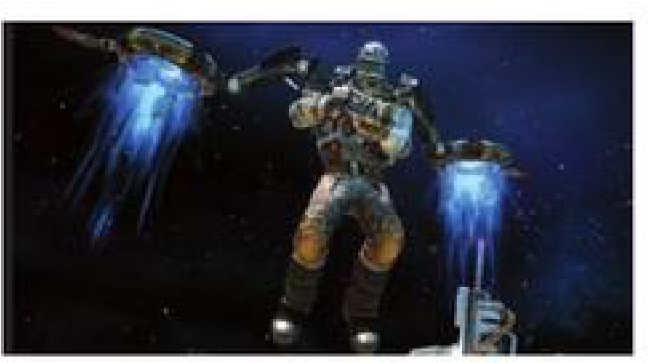
> En situaciones peliagudas, podrás crear de la nada poderosas ametralladoras y fijarlas en un punto para que actúen contra el enemigo

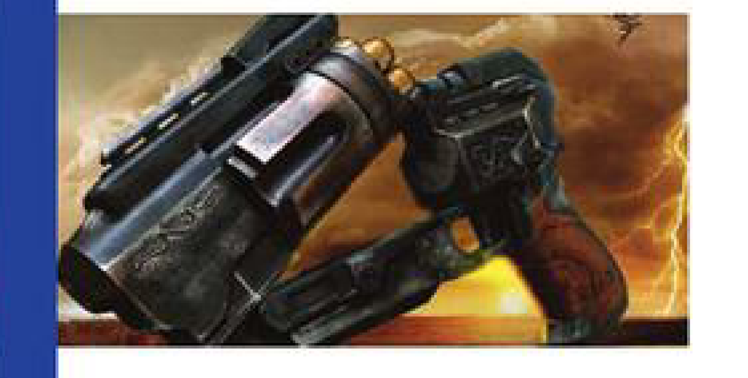
Sony | Acción | Mayo | 16+
http://es.playstation.com

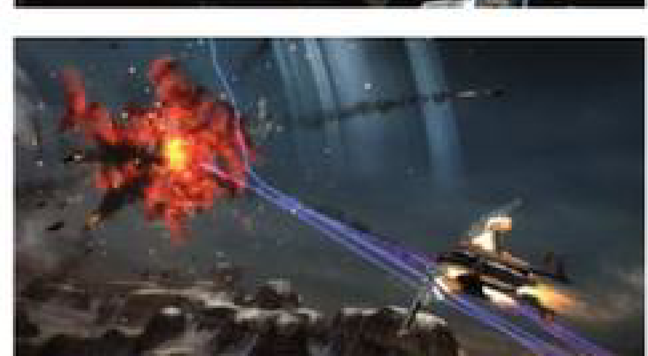
Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

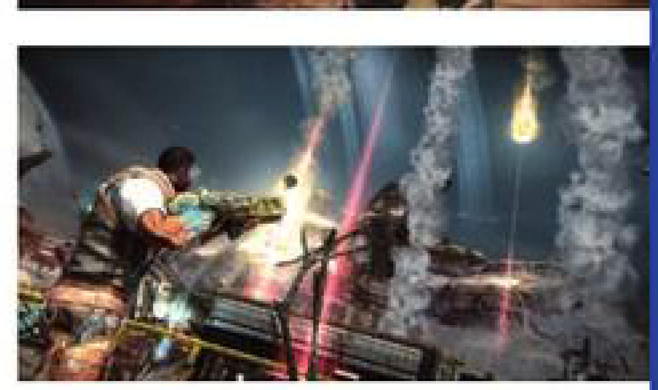
Modos para elegir

Su punto más fuerte, sin desmerecer para nada el modo individual, es el modo online. Muy trabajado, ofrece la oportunidad de jugar hasta con 31 jugadores a lo largo y ancho del planeta. También se ha invertido mucho tiempo en crear un modo cooperativo de los buenos y el resultado es una equilibrada partición de la furiosa diversión. Pero hay más modos de combate para engancharte a esta aventura intergaláctica. Dos de los destacados son el Deathmatch y el mítico Captura de la bandera. Sin duda, hay donde elegir.











El juego transcurre en un campo de batalla que va cambiando de manera dinámica según las propias órdenes del jugador. Así no hay quien se aburra.

CONCURSO

CLUB MEGACONSOLAS



¡PARTICIPA Y GANA UNO DE ESTOS FABULOSOS PREMIOS!

8 juegos para XBOX 360



5 juegos para PS3



Cómo participar

Tan sólo tienes que visitar nuestro Club Megaconsolas en Facebook y darnos tu opinión sobre el trailer* de Sniper Elite que está colgado.
Las opiniones serán valoradas y entre las mejores saldrán los ganadores. Cuanto más original sea la opinión más posibilidades de ganar.
La lista de los ganadores se publicará el 15 de agosto en Club Megaconsolas en Facebook.

*También puedes ver el trailer a través de tu móvil en la sección El vídeo del mes , en la página 31 de esta revista.












Project Zero 2 Wii Edition

Uno de los maestros indiscutibles del survival horror vuelve a la Wii con una entrega llena de fantasmas, secretos innombrables y muchos carretes y flashes de por medio.

Pocas sagas tan terroríficas y regomeyas como la creada por Makoto Shibata hace un lustro, destacable por su ingenioso y muy nipón cascabel de aunar escalofrío con fotografía. Ahora, la franquicia vuelve a la Wii (recordemos «PZ 4») con un título que sigue la misma premisa: abrir de par en par el obturador y captar el terror más puro imaginable. La historia, en la tradición de pelis como La maldición o The Ring, nos presenta a Mio y Mayu Amakura, unas gemelas muy monas que se encuentran perdidas en una aldea maldita repleta de espectros, seres inquietantes y oscuros secretos que las relacionan directa y ancestralmente con tan misterioso entorno.
Así, todo el solomillo de la acción y el escalofrío se concentra en el pueblo de turno, la aldea Minakami, tanto por sus bosques y montes como dentro de sus caserones encantados, donde nos toparemos con innumerables amenazas, alguna mariposa carmesí, y múltiples objetos para encajar los puzzles del misterio. Aunque, sobre todo, tendremos que lidiar con enemigos espantosos ayudados por nuestra cámara oscura y su buena puntería. Una reedición del clásico de 2004 que se amolda brillantemente a las características gráficas (estupendos sus FX y su ambientación) y de manejo de la Wii, con un clima terrorífico en ocasiones difícilmente soportable (ojo si lo jugamos de noche) y con el modo extra Casa embrujada para explorar todo tipo de espíritus cabreados. Un juego de miedo, vamos.

¿Existen unas gemelas más terroríficas que las de El resplandor? Mio y Mayu nos dejarán los pelos como escarpias.

Tecmo| Terror, aventuras | Julio | 16+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

Una misma cámara, dos lentes complementarias

«Project Zero 2» es un juego hermanado con «Spirit Camera» para N3DS, aunque aquí el componente puzzlero sea menor, en favor de la exploración más inquietante, con más regomeyo. Pero el sistema de ataque es idéntico: descubrir al fantasma de turno, apuntar hasta que se rellene el "rosco" y disparar. Pero ojo con defenderse si lanza un garrotazo primero.



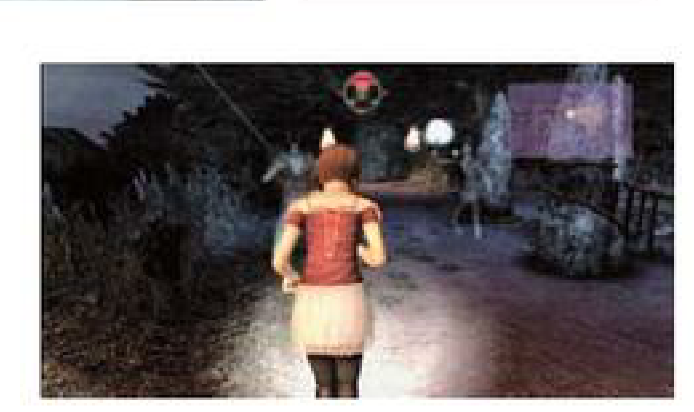


Inspirados en el cine de terror de Shumizu o Nakata y en el teatro japonés Kabuki, los espectros de «Project Zero 2» cumplen ampliamente su objetivo de asustar al más templado.







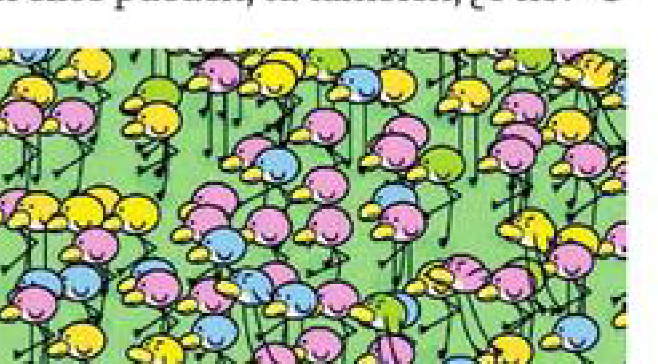




Beat the Beat Rhythm Paradise

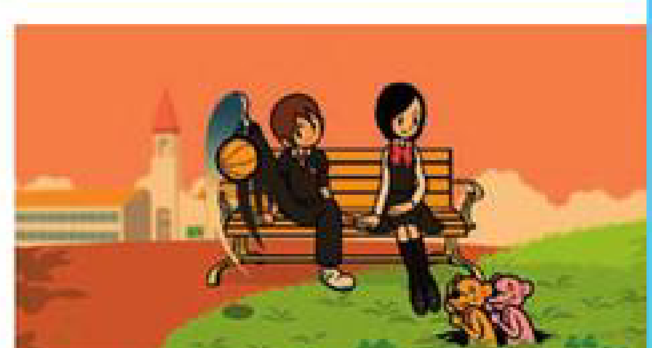
Tu único objetivo será mantener el ritmo, pero con tanto personaje extraño y tanta situación estrambótica no será fácil… ¿Pero acaso te vas a arrugar?

Llega al fin a la consola de sobremesa de Nintendo toda la magia, el color y por supuesto el ritmo de la exitosa saga «Rhythm Paradise» que apareció hace unos años para la Gameboy Advance y la Nintendo DS. En Japón y en EE.UU. ya llevan unos meses disfrutando de este asombroso título, pero ahora es el turno para los europeos, que además cuentan con un gran extra: podrán disfrutar de la música en la versión japonesa y en la americana, casi nada. En total se trata de 50 minijuegos musicales cada uno con una historia (cargada de humor, marca de la casa «Rhythm Paradise») y en la que los jugadores deberán seguir al pie de la letra el ritmo que se marca. En algunas será sencillo encontrar el objetivo del minijuego y seguir el compás, en otras tendrás que romperte un poquito la cabeza, y a medida que el juego avanza y vas superando los retos, la dificultad y la diversión irán incrementándose. Y es que los personajes más estrafalarios, las situaciones más divertidas y los ritmos más pegadizos se unen en este videojuego en el que tan pronto estarás controlando a un karateka que entrena sus golpes con tiestos, como estarás jugando al golf y controlando a un mandril. Imaginación al poder. Pero el objetivo es siempre el mismo, no perder el ritmo… En su día, cuando el videojuego apareció en Japón para la Advance, sus creadores aseguraban que lo que querían era desarrollar el sentido del ritmo en los japoneses. Y si ellos pueden, tú también, ¿o no?





A medida que aumentas tu experiencia y colección de medallas, irán apareciendo áreas especiales para disfrutar de muchos extras



Nintendo| Minijuegos, musical | Julio | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

En algunos minijuegos podrás recurrir a algún amigo para sumar una mayor puntuación. Si tienes el día competitivo reta a tu amigo y descubre quién tiene oído y quién oreja.

Coge el ritmo y ya no pares



Si algo requiere este juego es precisión y sólo había una forma de conseguirlo y es a través del uso de los botones del Wiimote. La manera de jugar es sencilla (lo complicado es encontrar la mecánica del juego), tendrás que pulsar el botón A y el botón B por separado o a la vez. En su simplicidad está la clave de su gran éxito. Los aficionados al juego encontrarán grandes desafíos y aquellos que lo descubren por primera vez podrán optar a una función que les explicará cómo seguir el ritmo.

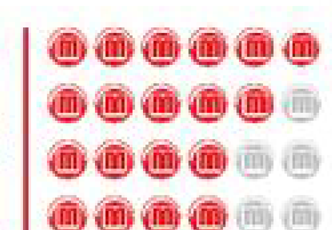
New Super Mario Bros. 2

Nintendo le da alas a uno de sus clásicos de campanillas. Magníficos gráficos 3D, guiños y novedades definen a este Mario superstar.

Nintendo | Plataformas | Agosto | 3+
www.nintendo.es

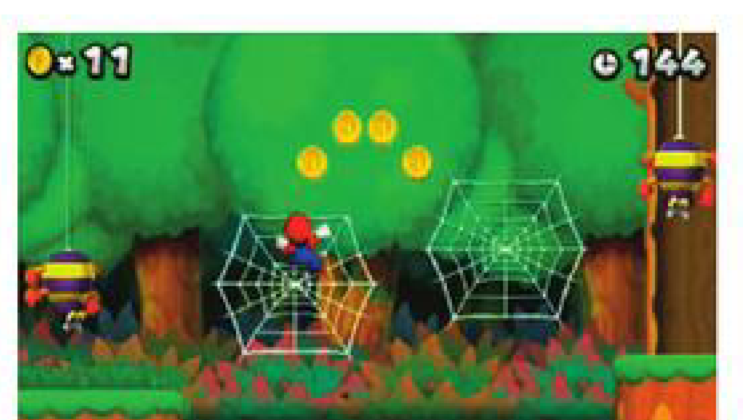
Gráficos	6/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

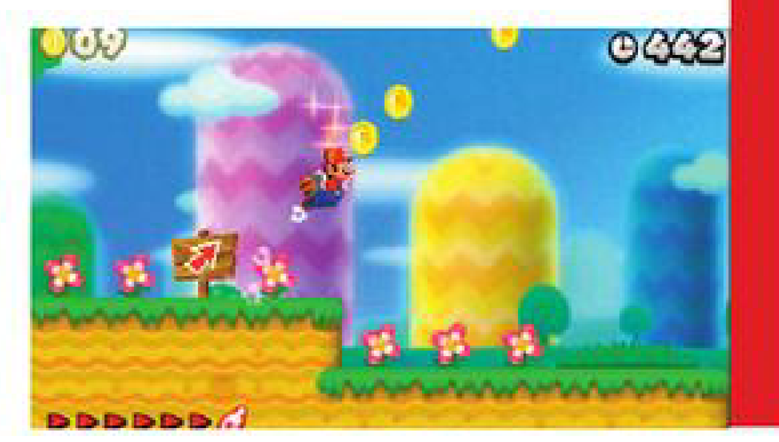
Como todos los genios que se precien, Shigeru Miyamoto no se duerme en los laureles con la almohada de su flamante premio Príncipe de Asturias (qué incomodidad, por otra parte). Al revés, le regala una sesión extra de chapa y pintura a su hijo predilecto para que luzca más bonito que un San Luis en la Nintendo 3DS. Primero, con ese dicharachero «Mario Open Tennis» del que todavía estamos disfrutando unos cuantos sets. Y, ahora, con este «New Super Mario Bros. 2», feliz continuación de aquel primer «New Super Mario» que hace tres temporadas (justo antes de que apareciera el glorioso «Super Mario Galaxy») resucitó el espíritu genuino de los plataformas clásicos de la NES o de la Nintendo 64 en los nuevos dominios de la DS. Ahora, nuestro fontanero bigotudo ha hinchado el pecho y sacado tripa con este salto mortal (pero con red, claro) al 3D, como anunció el propio Miyamoto a finales de 2010.



La clave maestra era crear un juego de desplazamiento lateral en 2D aprovechando las nuevas posibilidades, tanto gráficas como jugonas, tal y como ensayó brillantemente «Super Mario 3D Land» las pasadas navidades. Pero, claro, esto es otra cosa, ya que el espejo en el que se miraba era ni más ni menos que uno de los mejores juegos de la historia de Nintendo (porque, en realidad, el juego en el que está basado es «Super Mario Bros. 3», no lo olvidemos). Pero, como siempre, la maestría a la





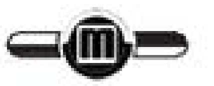


Mario, fontanero de altos vuelos

Otra de las características más interesantes del juego es la inclusión de Mario Mapache, que sirve tanto para guiñar el ojo y tender un puente al mentado



«Super Mario Bros. 3» como para darle cancha y vuelo a las escenas donde tendremos que surcar los cielos y las nubes tan ricamente. Algo que, gracias al virtuosismo gráfico y de manejabilidad que proporciona la Nintendo 3DS, se antoja una idea sencillamente espléndida para la experiencia de juego. Vuela, pajarillo.

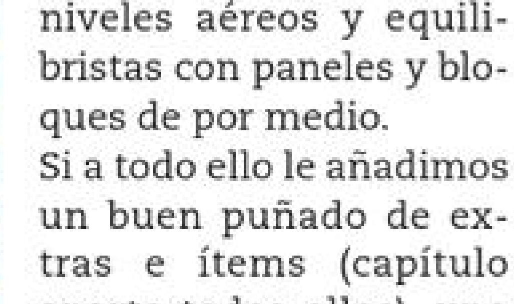




Una pequeña ayuda de nuestros ítems

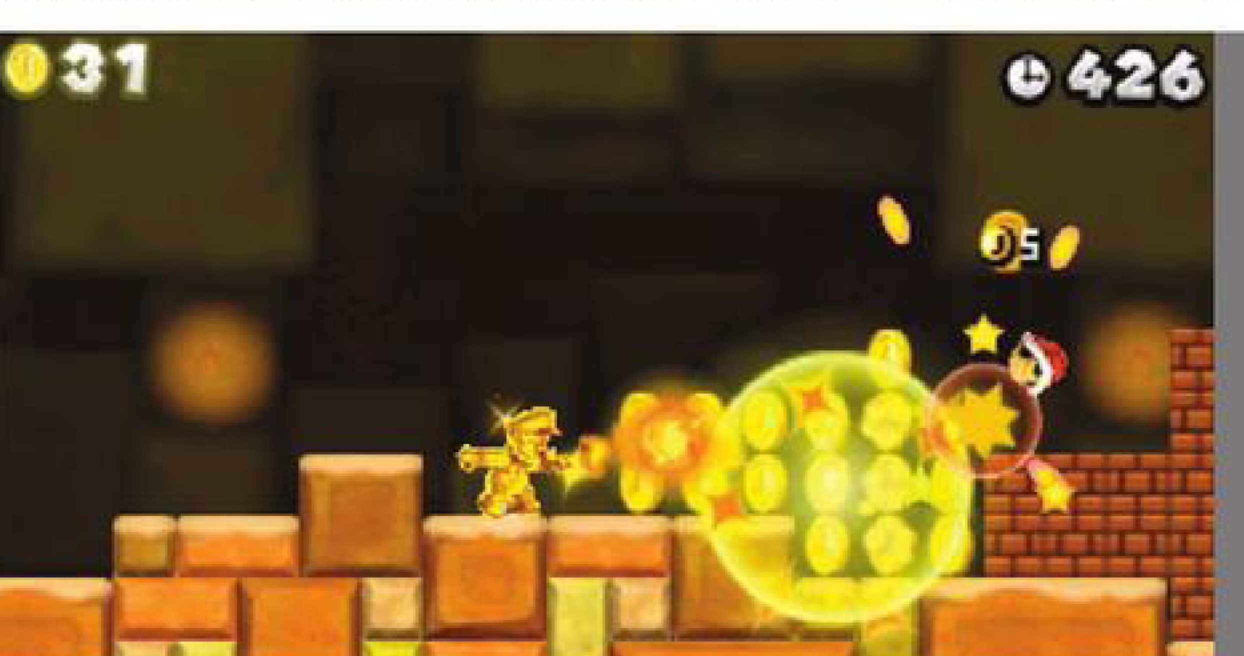
También hay que destacar y señalar la presencia de ítems, power-ups y objetos coleccionables, otro de los indiscutibles "must" de la franquicia. Así, tendremos el Super Champiñón rojo para aumentar de tamaño, el verde para vida extra, la Flor de fuego para que echemos humo, la Super Hoja para convertirnos en Mario Mapache, el Bloque Dorado para monedas infinitas, la Estrella para hacerlo invencible, el Ala P con la que volaremos sin escalas todo el tiempo que queramos... Un buen arsenal, sí señor.

hora de aunar tradición con modernidad de esta fábrica de sueños ha obrado el pequeño milagro. Así, nos encontramos con una continuación estricta de «New Super Mario Bros.» donde podremos controlar tanto a Mario como a su hermano Luigi a lo largo de media docena de mundo también de corte muy clásico: Reino Champiñón, Desierto, Isla Tropical, Bosque Contaminado, País Helado y Mundo Subterráneo. Todos ellos, naturalmente, con sus innumerables pasadizos, obstáculos, moneditas, puzzles e ingenios móviles marca de la casa y que aquí resplandecen gloriosamente gracias al exquisito 3D, nada mareante, y que proporciona espléndidas y novedosas perspectivas, sobre todo en los niveles aéreos y equilibristas con paneles y bloques de por medio.



El virtuosismo miyamotiano derramado en un 3D espectacular y con muchas sorpresas y guiños marca de la casa

Si a todo ello le añadimos un buen puñado de extras e ítems (capítulo aparte todos ellos), una banda sonora también clásica, un manejo cómodo y sencillo (incluso mejor que el de «Mario Open Tennis») y una vistosidad general a prueba de bombas, tenemos un juego que es gloria bendita e imprescindible para cualquier jugón, sea mariófilo, nintendero, nostálgico o casual. Y es que pasarán los años y las modas, incluso se extinguirán las especies y se congelará la tierra (bueno, igual exageramos), pero Mario seguirá brincando y haciéndonos felices por los siglos de los siglos.



¿Quién dijo que Spielberg era el Rey Midas del mambo? Ni mucho menos, porque, a partir de ahora, este título le corresponde con pleno derecho a nuestro fontanero más dicharachero. Todo, gracias a una habilidad fetén, el Bloque Dorado, con la que podremos convertir en monedas de oro todo lo que toquemos (con contundencia, claro): ladrillos, piezas, enemigos... Un filón.

Guía de juego

Intentar explicar a estas alturas cómo se maneja un juego de Mario es casi una clase de arqueología jugona, pero sí es cierto que conviene tener en cuenta algunas cosas a la hora de enfrentarse al entramado 3D, que igual puede despistar a algún "clasicorro". Lo importante es controlar el tiempo de vuelo y la capacidad de movmiento y de rectificado en el aire de Mario



Mapache a la hora de encarar algún puzzle "celestial" sin necesidad de un aterrizaje forzoso. El perfecto control del juego hará que el tranquillo se coja rápido. También tenemos que estar atentos a las nuevas ayuditas desperdigadas por los escenarios, sobre todo la Flor Dorada, con la que nos convertiremos en Mario Dorado y seremos capaces de lanzar bolas que convierten a enemigos en monedas (eso se llama matar dos pájaros de un tiro). Y, hablando de villanos, ojo los koopalings, Roy Koopa y Reznor, que nos harán la vida imposible y a veces nos sacarán de quicio. Observa bien cómo te atacan y encuentra sus puntos débiles con paciencia.



Spirit Camera

¿Crees que no puedes pasar miedo con tu Nintendo 3DS? Eso es que no has probado «Spirit Camera», "spin off" portátil de la terrorífica serie «Project Zero».

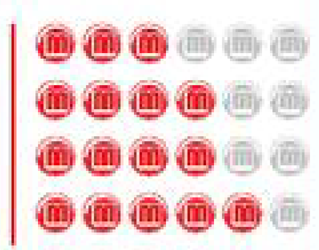
Si has probado alguna vez un título de la serie «Project Zero», seguro que todavía te estremeces al recordar los oscuros pasajes y las apariciones de pesadilla. Puesto que el único arma que teníamos para defendernos era una cámara de fotos, parece razonable que Tecmo haya elegido la Nintendo 3DS para hacer una particular versión en Realidad Aumentada de su franquicia. En «Spirit Camera» prácticamente se inaugura un nuevo tipo de juego dentro del género del terror. La historia nos cuenta cómo nuestra consola se convierte en una especie de portal dimensional entre dos realidades. Tras encontrarnos con el fantasma de Maya, una chica sin recuerdos, ésta nos acompañará por una mansión decrépita y llena de espíritus malignos. Poco despúes de hallar un libro con fotografías que nos van guiando por la mansión, tenemos que enfrentarnos a los fantasmas que la habitan echándoles fotos, con la particularidad de que se mueven literalmente a nuestro alrededor y debemos perseguirlos a través de la cámara montada en la consola. Para meternos en ambiente, destacan las estupendas interpretaciones de los actores que ponen voz a los personajes, creando una atmósfera a la altura de las mejores producciones. Lástima que sea un título bastante corto, y que en los enfrentamientos más difíciles nos tengamos que mover demasiado para evitar los ataques. A pesar de todo, es un gran juego para echar una partida en una noche de tormenta.

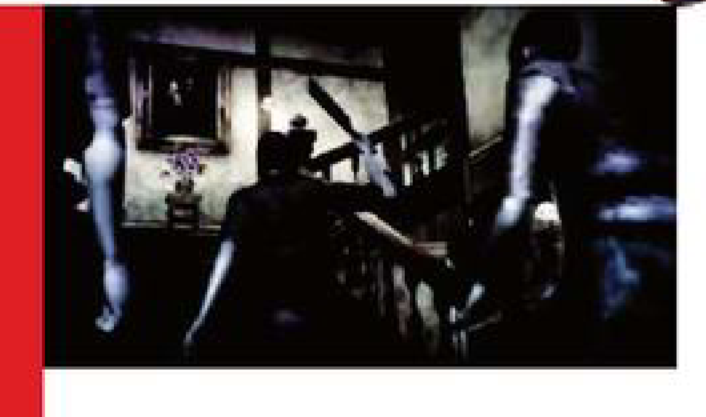
Usa las cámaras de la consola para desvelar los misterios del cuaderno RA (Realidad Aumentada) y abre una puerta a otro mundo...

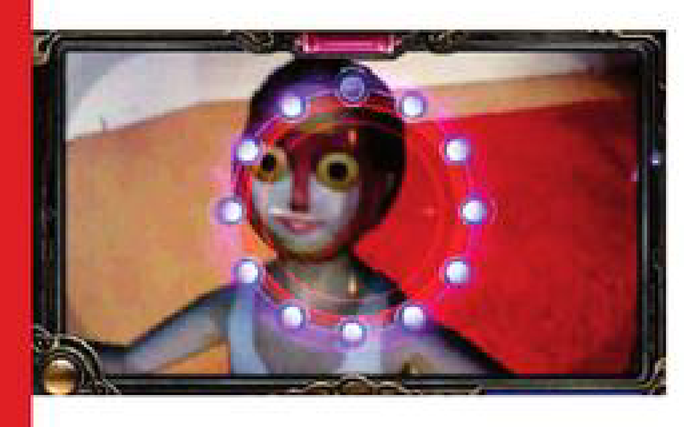


Tecmo Koei | Terror | Junio | 16+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Algo más que echar fotos

Hay tres modos principales de juego: El Diario de las Caras, donde avanza la historia en solitario; Visiones Encantadas, en el que las fotos que echemos a nuestro entorno o a nuestros amigos tendrán unas apariciones fantasmales a su alrededor; y las Páginas Malditas, una serie de minijuegos que repiten enfrentamientos del modo principal con nuevos personajes y una historia diferente. Siempre atentos, siempre prevenidos.



«Spirit Camera» se aprovecha de la mitología que cuenta que las cámaras de fotos captan el alma de los fotografiados, dando como resultado un título lo que se dice realmente sobrecogedor.

Kingdom Hearts 3D
Dream Drop Distance

Square Enix añade quilates a la 3DS con esta nueva entrega centrada en el mundo de los sueños y la imaginación onírica, sumando además acción de la buena.

Este año se cumple una década del advenimiento de una de esas ideas geniales que ponen patas arriba todo un género: la fusión en caliente de los personajes Disney con los de «Final Fantasy». A algunos les sonó a chino mandarín, pero la docena de juegos que ha salido al mercado desde entonces prueba su éxito. Ahora, «Kingdom Hearts» salta a territorio 3DS manteniendo firmes sus constantes vitales: aventura, rol y ese toque mágico y "majico" de ver a Mickey, Goofy, Donald, o incluso Pinocho o el jorobado de Notre Dame, al lado de héroes "amangados" como Sora y Riku. Precisamente estos dos últimos son los protagonistas de la historia, pues deben prepararse para ser puestos a prueba por el Rey Mickey y el mago Yen Sid en el examen 'Mask of Mastery' para hacer frente a una oscura amenaza.

Una de las novedades del juego es la presencia de los Dream Eaters ("comedores de sueños"), que nos ayudarán en nuestra empresa de despertar a las tierras Sleeping Worlds (Mundos durmientes) de su letargo a través de aprovechar sus habilidades y ataques. Y que nadie se eche una cabezadita, ya que nuestra espada toledana Keyblade nos proporcionará momentos de lo más emocionantes y enérgicos, gracias a sus combos y potencia a la hora de derribar muros o marear a los enemigos más robustos. Un acabado visual más que notable (encima, con los brillantes escenarios 3D) y una conexión directa con el próximo «KH 3» alargan la leyenda de la saga un paso más.

> Brillantes escenarios y vibrantes combates definen este sabroso caramelo al que solo le falta hablar (en español).

Square Enix | Acción, rol | Julio | 12+
www.kingdomhearts3dgame.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



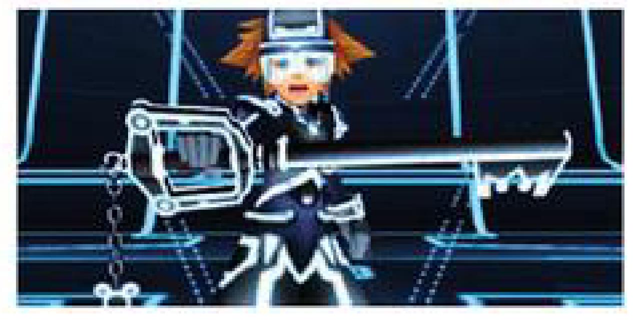


Ayuda espiritual

Aunque no esté traducido al castellano, los fans de la franquicia no se sentirán defraudados por esta nueva entrega, que permite interactuar y ampliar horizontes con las cámaras exteriores de la 3DS. Con ello, además de alegrarnos la vista, podremos reclutar al medio centenar de espíritus benignos que nos echarán un buen cable en nuestra epopeya. Eso sí, no te olvides de cuidarlos y mimarlos con la pantalla táctil.



Como los tiempos cambian, el espectacular escenario de «Tron: Legacy» también se ha incorporado al juego, para solaz de los personajes de «Final Fantasy», como peces en el agua futurista.

LAS MEJORES OFERTAS



Del 2 al 31 de julio



PS3 320Gb + Disney Universe + Cars 2
De 299,90€ a 249,90€



Juegos para Nintendo DS y Wii
Desde 9,95€



Juegos para PS3 y PSP
Desde 9,95€







YouTube facebook twitter tuenti



Call of Duty Modern Warfare 2

facebook por Narcís Tárres Cid

Narcís nos ofrece su punto de vista sobre un shooter incontestable… O casi.

Después de pasarme el modo Campaña, probar el modo Supervivencia y llevar ya 7 días en el Online, aquí mi valoración. El modo Campaña es divertido, correcto. Perfecto para "entrenar" para el Online y seguir la historia de MW2. El modo Supervivencia me parece divertido con amigos, pero monótono solo. Y el modo Online, me encanta. Sin más. Tiene muchos detractores, es cierto. Muy parecido al MW2, muchos camperos, ventajas rateras… Pues oye, quizás sí. O quizás no. Mi opinión es que cada cuál libre de jugar como crea. Pero yo me lo sigo pasando en grande cada vez que juego. Este juego trata de eso, matar y que no te maten. Así que ahí… Cada cual aprovecha lo que quiera, o pueda. El único puntito negativo serían los tramposos que a veces consiguen hackear una partida para conseguir no morir, o matar de un tiro… Eso sí es frustrante. Por lo demás, un 10. Bueno, un 9,99 ☻



Visita **Club Megaconsolas** en **Facebook** y deja escrito tu opinión o análisis sobre un videojuego en particular o sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos. Si tu escrito resulta ser el más votado, se publicará en esta sección el próximo mes, con tu firma y fotografía.

El vídeo del mes



El trailer de Sniper Elite nos desvela las imágenes impactantes que recoge la "kill cam", toda una declaración de intenciones de lo que es el juego



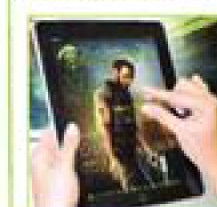
CONCURSO EN FACEBOOK
Gana con Sniper Elite

Sniper Elite nos sumerge en la guerra desde una perspectiva diferente. **¿Qué te sugiere las imágenes de su trailer?**

Visita Club Megaconsolas en Facebook y da tu opinión sobre el trailer de este juego antes del 10 de agosto y podrás participar en el sorteo de un juego de Sniper Elite. *(Ver página 23)*

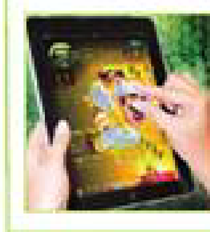
Lo más comentado en la red

Sara García sobre Megaconsolas en iPad - Twiter



Vamos a hacernos autobombo, por qué no, y recoger el buen sabor de boca que ha provocado la aparición de Megaconsolas en iPad. "Enhorabuena, estupendo trabajo…", muchas gracias Sara por tu apoyo.

Oscar Montalvo sobre Megaconsolas en iPad - Twitter



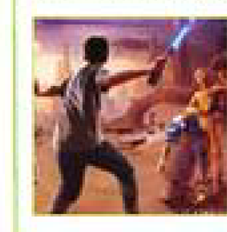
Y más de lo mismo. Y es que estamos felices de la buena acogida. Y nada, nada a seguir el ejemplo de Oscar: "En iPad? Habrá que descargárselo ya!" Pues el 15 de julio ya tienes disponible el nuevo número en el App Store.

Julio Pérez Vivanco sobre I am alive - Facebook



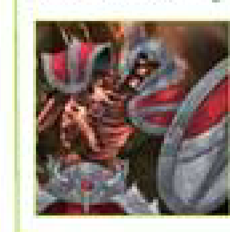
"¡Qué buena pinta tiene!" La misma sensación de Julio es la que tenéis muchos de este juego apocalíptico de Ubisoft que está generando gran expectativa en la red y promete muchas descargas desde PSN y Xbox Live.

Ale Pérez sobre Kinect Star Wars - Facebook



Salió hace ya unos meses causando diversidad de opiniones, pero somos positivos y nos quedamos con la de nuestro amigo Ale: "Es una frikada, lo reconozco, pero muy divertido y muy bien hecho".

Deme Campo sobre Diablo III - Facebook



Otro juego que por muy esperado, también ha generado opiniones de todo tipo. La de Deme es sencillamente entusiasta: "Genial. Ahí estoy con mi monk cargándome todo bicho que se me ponga por delante".

El E3 visto por vosotros desde las redes

Seguimos día a día el E3 de este año y vosotros junto a nosotros. Y nos habéis dejado muy clarito cuáles son las noticias y los juegos que más esperáis de cara al próximo año. Gracias por vuestra ayuda, así sabemos que estáis ansiosos por disfrutar de «Star Wars 1313», «Watch Dogs», «The Last of Us» o «Halo 4». Desde luego en Megaconsolas daremos buena cuentas de estos títulos cuando llegue el momento. Ah! y bravo por quienes habéis roto una lanza por Wii U, ya os confirmamos que es mucho más de lo que algunos querían pensar.



Rincón del Jugador

Trucos

Max Payne 3

Seguro que te van a venir de perilla conseguir estos logros en tus explosivas andanzas.

LOGROS 5G
En medio del caos, destruye todas las maquetas que hay en la sala de Juntas.
Expoliador de tumbas. Para ello tendrás que saquear un cuerpo.

LOGROS 10G
Por la ventana. Consigue un total de 6 bajas mientras saltas por la ventana de la sala VIP.

LOGROS 15G
Frío. Mata a 30 enemigos en tan solo 2 minutos.

LOGROS 30G
Mata a 100 jugadores.

LOGROS 100G
Mata a 100 jugadores.

Ten en cuenta también las opciones desbloqueables.

DESBLOQUEABLES

Tiempo bala infinito: consigue todas las pistas del modo historia
Munición infinita: consigue todas las partes de las armas doradas que hay en el modo historia.

Resistance: Burning Skies

DIFICULTAD SOBREHUMANA
Tendrás que superar el modo campaña para un jugador. Cuando lo hagas podrás empezar un nuevo juego seleccionando este nivel de dificultad, el máximo.

MODO DE JUEGO NUEVO
Supera la campaña para un jugador y empezarás de nuevo con todas tus armas.

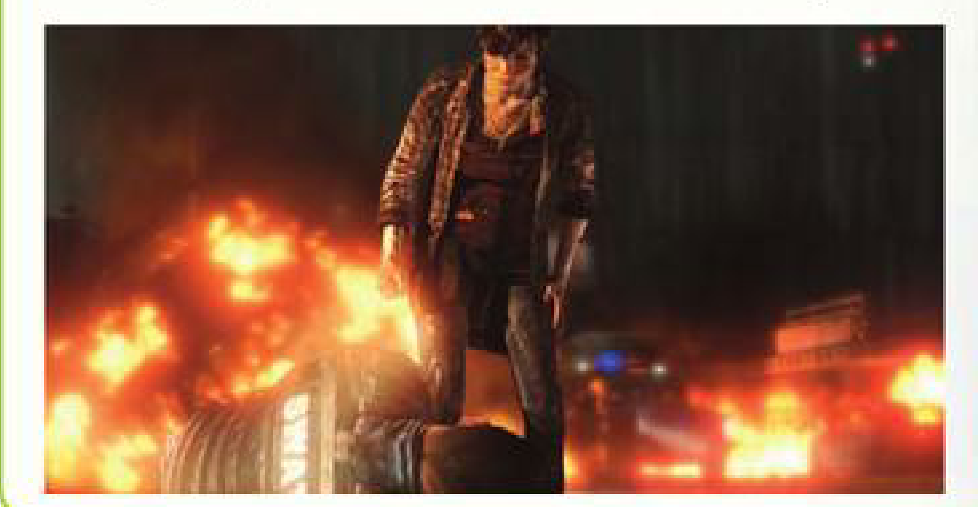
LOGRO: EL CIELO ES EL LÍMITE
Tendrás que derrotar el S-01 sin tocar el suelo.



Las chicas son guerreras

Beyond: Two Souls

A finales del 2012 llegará a nuestra PS3 «Beyond: Two Souls», la nueva creación de David Cage, («Heavy Rain»). Presentado en el pasado E3, el juego arrancó unánimes aplausos y vítores. La protagonista es una joven, Jodie Holmes con la que disfrutaremos de 15 años de su vida. La veremos crecer, madurar, evolucionar y siempre junto a un ser fantasmal, llamado ítem, con quien tiene un vínculo paranormal. En algunas ocasiones podremos ponernos a los mandos de este ser capaz de atravesar paredes, interactuar con objetos… Vamos que a riesgo de tener un novio pelmazo, nada mejor que un compañero tan especial. Chicas ¿a que eso nos va? Y ojo, como Jodie pasaremos por todo tipo de situaciones (persecuciones, peleas, dramas...) y cada decisión que adoptemos afectará a su futuro inmediato. ¿Y a que esto de decidir también nos gustará?





Nos preguntamos...

1. ¿Por qué algunos medios especializados no se contentan con el Príncipe de Asturias a Miyamoto y ya proponen más candidatos? Por pedir, que no quede. Aunque, si cuela, que Hideo Kojima o Sam Houser mejor reciban el premio de Artes y no el pelín desubicado de Comunicación y Humanidades.
2. ¿Beneficiará a SEGA que Koch Media asuma las tareas de distribución en España? Seguramente, ya que andaban un poco en el limbo. De todas formas, qué mala pata histórica la de SEGA. Ni el Atleti o los Knicks.
3. ¿Por qué siguen relacionándose algunas muertes con los videojuegos y no con problemas psiquiátricos o el entorno familiar? Si un chaval de 17 años fallece por llevar días jugando al «Diablo II» o si un crío de 12 se suicida por perder al «Bomberman», ¿quién tiene la culpa?
4. ¿Por qué tanto cachondeo tuitero con la presentación de Wii U en el E3? Criticar en la distancia es fácil, así que lo mejor fue probar la consola en el showroom de Nintendo y comprobar que puede ser algo grande.

Vuestros juegos favoritos del mes



1 Max Payne 3 / Multiplataforma
El ex policía vuelve a traernos su ley, que no es otra que la de repartir plomo de la forma más cinematográfica que hayan visto nuestros ojos. Una pasada.

2 Sorcery /PS3
Si alguien pensó que con el adiós de Harry Potter se acababa la magia estaba muy equivocado. ¡Las lecciones de este aprendiz de brujo te engancharán!

3 Mario Tennis Open / N3DS
La diversión se sirve en la cancha tridimensional de la portátil de Nintendo, cómo no, con Mario al servicio y unos compañeros de raqueta de lujo.

4 GR Future Soldier / Multi
El soldado del futuro nos lo trae este impresionante juego de acción táctica que nos quitará el hipo. Una experiencia única tras las líneas enemigas.



5 Gravity Rush / PS Vita
A la nueva consola de Sony le hacía falta un juego como éste que explotara sus potencialidades. Esta ingravida y original aventura ofrece mucho, mucho.

Retrato robot
Juliet Starling



▶APARIENCIA: Cheerleader modélica y con todos sus complementos y accesorios: coletas rubiales, top reventón, minifalda-cinturón, calentadores... y la cabeza de su noviete Nick colgada como un llavero-tamagochi (interesante perspectiva la que tiene el mozo).

▶CURRÍCULO: Típica pieza dorada del entramado de cualquier high-school yanqui que se precie, y con una familia modélica con el jardín impecable y la barbacoa reluciente, el lado oscuro de Juliet salió a flote cuando una fuga del "Mundo Podrido" dejó a su cole de San Romero repleto de zombis y le obligó a sacar la guerrera que tiene dentro.

▶ARMAS: Principal y obviamente (lo de «Lollipop Chainsaw» es por algo), una pedazo de sierra eléctrica que ríete del mostrenco de La matanza de Texas. Con ella podrá hacer rodajas a esos muertos vivientes tan incordiantes y tercos. También es experta en la hechicería japonesa, como se puede apreciar en el juego.

▶FUTURO: Bastante prometedor, ya que esta última diablura de Suda 51 ha sido recibida con morbosa satisfacción por un amplio sector jugón. Mientras se cuecen nuevas aventuras, la dulce Juliet se aplica con sus pasatiempos preferidos: baloncesto con cabezas de zombi, karaoke, y ampliar su guardarropa (véase el surtido, bastante sugerente, incluido en los extras del juego).



Te lo dice Galibo...

Diablo III

«Diablo 3» ha batido el récord de PC al vender 3,5 millones de copias durante las primeras 24 horas de su lanzamiento. Se trataba de un juego esperadísimo por los fans. ¡Nada menos que la continuación del celebérrimo «Diablo 2», por fin disponible! Sin embargo, pasada las primeras fiebres e histerias, muchas voces se alzaron para cuestionar su calidad. "Diablo 2 era mejor", "esto no es lo mismo", "no engancha igual", "la han cagado", "mira que esperar diez años para esto"... El clima de decepción era palpable y el número de jugadores activos descendió rápidamente.

¿Cuál es el auténtico problema de «Diablo 3»? A mí me parece un título fantástico, pero yo creo que resulta imposible superar las expectativas de unos jugadores que, cuando eran adolescentes, eso de masacrar demonios y recoger tesoros sin parar les parecía el no va más y, realmente, no tenían nada mejor que hacer. Por muy bueno que sea «Diablo 3», ese recuerdo nostálgico de jugar horas interminables pasándoselo pipa con «Diablo 2» es muy difícil de superar. Y es que los gustos de los jugadores han evolucionado con la edad, aunque ni ellos mismos se hayan dado cuenta, y claro, pasa lo que pasa.





Volante inalámbrico Xbox 360 GTI

Pasión por conducir





Mayor sensación de realismo, carreras espectaculares a toda velocidad gracias al nuevo volante inalámbrico para Xbox 360 de la casa GTI. Es el accesorio perfecto para controlar todos los movimientos en los juegos de carreras -especialmente si dispones del increíble «Forza Motor Sport 4»- y llegar a sentir cualquier bache y obstáculo con el que te encuentres en los circuitos y en las carreteras gracias a sus geniales efectos de vibración. Fácil de manejar con controles, pulsadores y botones muy intuitivos es compatible con todos los juegos de coches de Xbox y retrocompatible con casi todos los títulos de conducción. Cuenta con anillos de luz verde que sirven de señales visuales en algunos de estos videojuegos. Además funciona también con juegos de aviación. Sácale mayor partido a tu Xbox 360 y disfruta de una sensación de total realismo manejando este volante con el que sentirás toda la emoción de las carreras a una velocidad de vértigo.

Travel Kit PS Vita

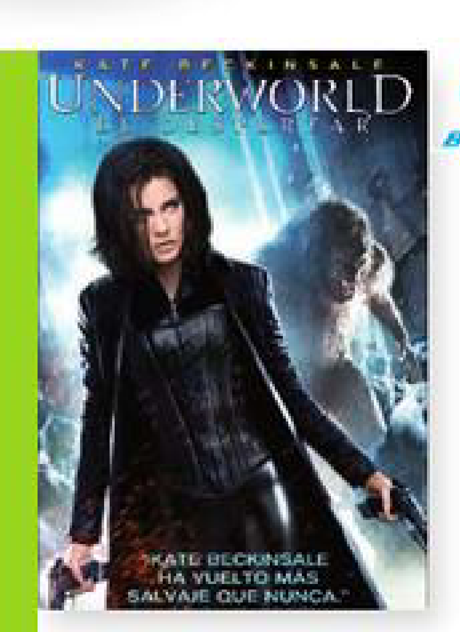
Para que te puedas llevar la PS Vita de vacaciones, de excursión, a la playa, a la montaña... a donde te apetezca y que llegue siempre sana y salva. Un nuevo travel kit diseñado por Sony en color negro, muy sofisticado, manejable, cómodo, práctico y de lo más completo está ya disponible. El kit incluye un protector de pantalla, una toalla limpia-pantallas, una correa de sujeción, un útil estuche para guardar juegos, una funda para el viaje y el adaptador para el coche, para que no te quedes tirado nunca. La manera más cómoda de viajar con tu PS Vita y de trasportar tus juegos en este verano, ya que con el estuche puedes llevarte tus títulos favoritos y sacarle el mayor partido a tu consola allá donde estés. Todo en uno y con la tranquilidad de tener tu tesoro más preciado protegido de posibles contingecias.



Pack Wii Sports Resort

El juego es todo un éxito de ventas en todo el mundo y una manera ideal de hacer ejercicio y disfrutar del deporte de una manera diferente y desde el salón de tu casa. Un montón de disciplinas deportivas que se encargan de fortalecer distintos grupos musculares y que gracias a este pack con ocho accesorios hacen que jugar al «Wii Sports Resort» sea una experiencia más realista y más divertida, si cabe. Este pack de Riplay incluye un imprescindible arco, una pequeña pala para practicar padel, tenis y ping pong, una espada, un original disco volador, un palo de golf, un controlador de wakeboard, un controlador de ski y un remo para mejorar esos brazos y navegar como los auténticos profesionales del piragüismo. Accesorios que te permitirán disfrutar de los distintos deportes que este juego te invita a practicar como si estuvieras sobre las pistas.





Underworld

El despertar

Kate Beckinsale es de nuevo la protagonista de la cuarta entrega de la saga 'Underworld'. Acción, fantasía y terror en una película que arranca quince años después de donde acabó el tercer título. La guerrera vampira Selene se despierta tras un coma de quince años y descubre que tiene una hija de catorce que es mitad vampiro mitad licántropo. Comienza de nuevo la lucha entre ambas razas con más combates y espectáculo que nunca. A Selene la acompaña una nueva generación de guerreros vampiros con ganas de revancha que intentarán destruir a los licántropos y recuperar a la hija de la prota. Grandes efectos especiales, buenas dosis de tensión y terror, incluso momentos para las bromas, redondean el filme.









Apúntate con Nintendo 3DS™ XL a los talleres virtuales de educa thyssen

www.aquipintamostodos.es

* Rufino Ferreras, EducaThyssen

A la venta 28 de julio

Un profesor virtual con el que, paso a paso, te convertirás en un verdadero artista







NINTENDO 3DS

NINTENDO 3DS XL

newartacademy.nintendo.es



